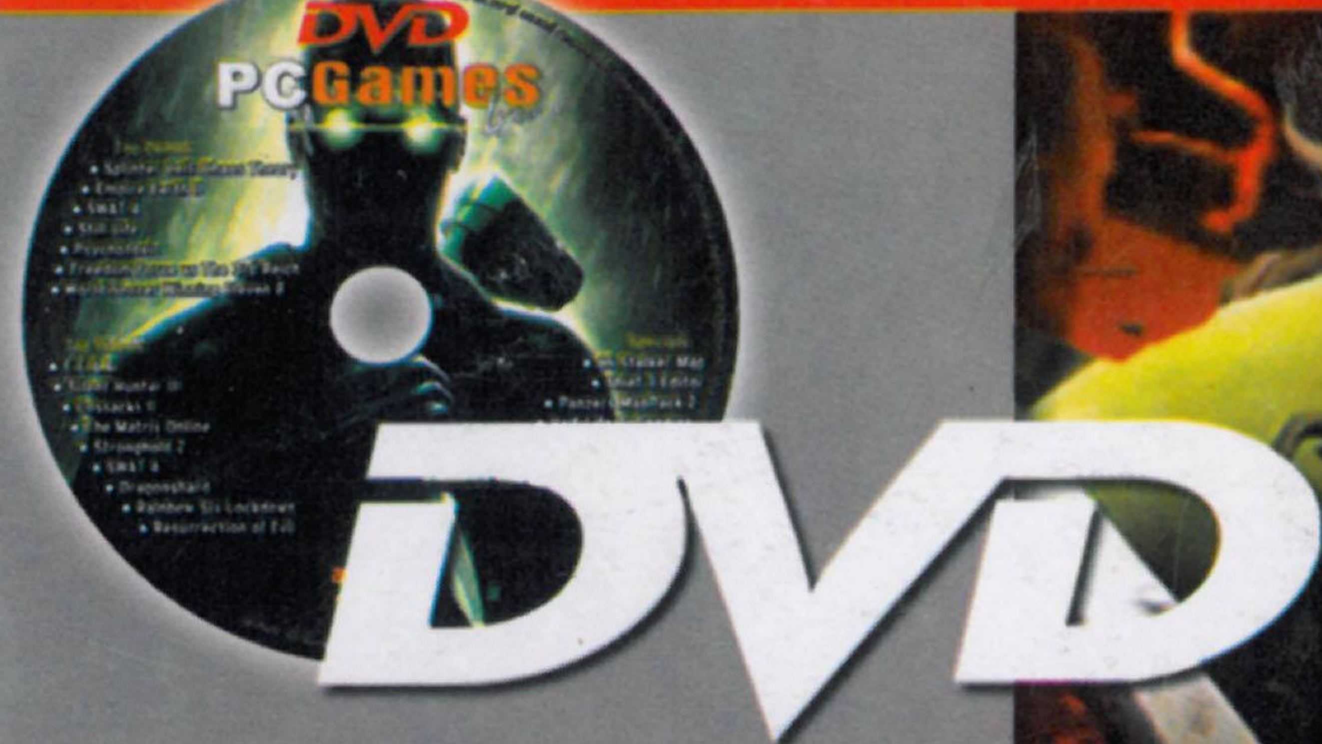
aprilie 2005 Nr. 55/ anul VI Preţ 129.000 lei vechi / 12,90 lei noi

# PC Games 4 fun

5 ani de PCGames: câştigă premii grase ca orcu'!




DVD

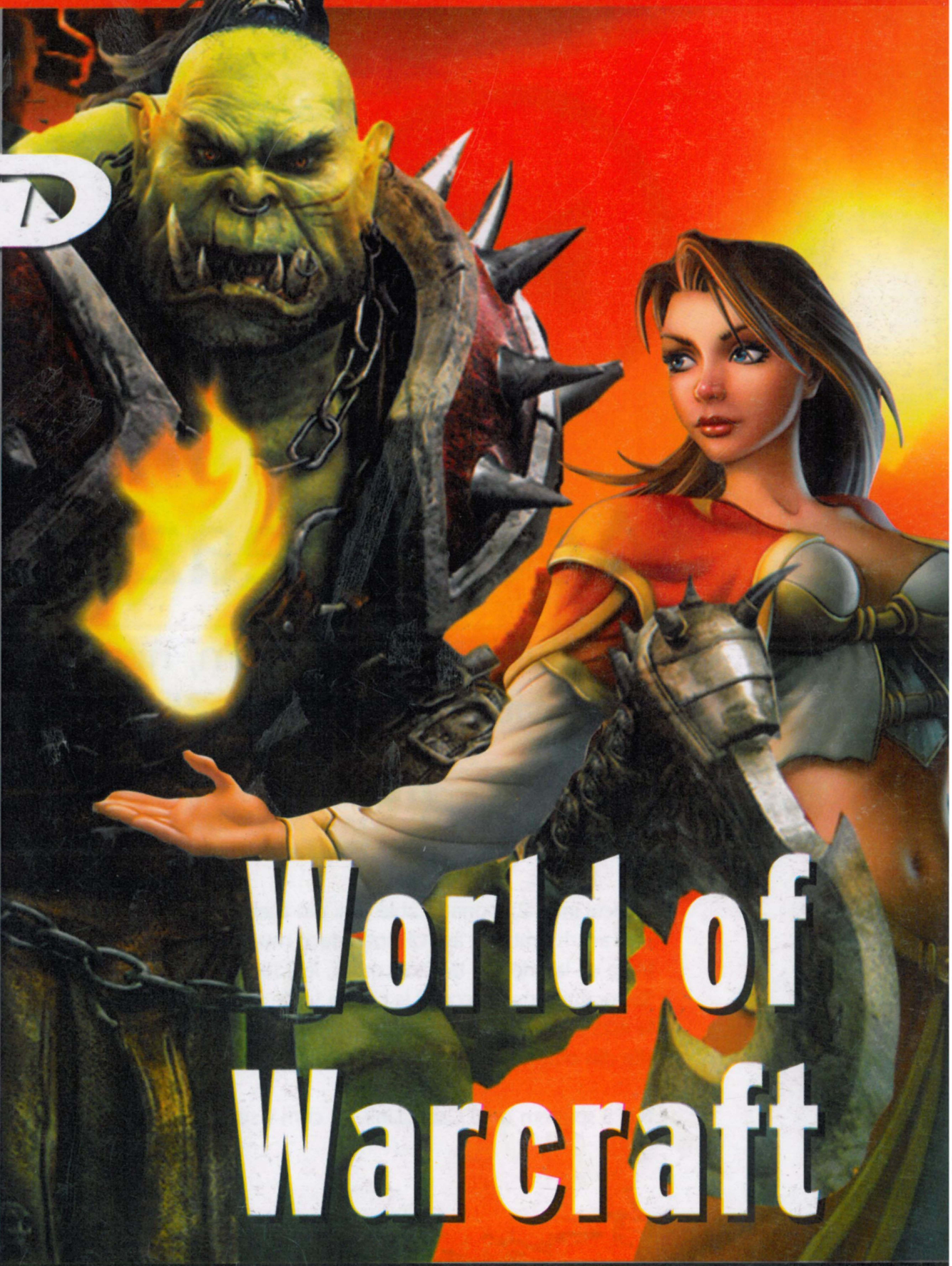
**Demo-uri**
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Empire Earth II
- SWAT 4
- Still Life



**TEST**
**Star Wars: KotOR II - The Sith Lords**
Obsidian încearcă marea RPG-ului cu degetul, invitându-ne să participăm la o desfăşurare de Forţă!



**AVANPREMIERĂ**
**SWAT 4**
SWAT 4 "riscă" să devină noua referinţă a shooter-elor tactice?



## World of Warcraft

**AVANPREMIERĂ**
The Bard's Tale
Keepsake

**TEST**
The Settlers V
NASCAR SimRacing






# Accelerează.

## Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



*Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.*

Cable Link
100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
*www.rdslink.ro*

- *București:* 021/301.08.78, 021/301.08.76, 021/301.08.71, 031/401.08.78, 031/401.08.76, 031/401.08.71
- *Oradea:* 0259/44.72.52, 0259/44.72.46, 0359/40.04.00
- *Arad:* 0257/22.82.02, 0257/22.83.02
- *Iași:* 0232/26.00.88, 0332/40.50.00
- *Sibiu:* 0269/21.01.12
- *Tg. Mureș:* 0265/21.12.05
- *Timișoara:* 0256/49.91.91, 0356/40.02.00
- *Constanța:* 0241/63.99.29, 0241/55.41.01
- *Vaslui:* 0235/31.49.70
- *Craiova:* 0251/41.65.79, 0351/40.32.00
- *Satu Mare:* 0261/71.21.60, 0361/40.04.02

Conceperea unui editorial are parcă ceva din gestaţia unui prunc! Cred că ar fi mai bine să dezvolt acest panseu ermetic: întâi de toate, trebuie să ai clară ideea de fond, tema principală. Aceasta nu este însă cu nimic mai mult decât un embrion imatur. Odată cu trecerea zilelor şi ameninţarea termenului limită a ediţiei, ideea se dezvoltă plăpând şi apar primele cuvinte, primele fraze. Când purced dimineaţa (mai mult sau mai puţin devreme) spre redacţie îmi imaginez fraza de început, cea care îl va face pe cititor să se decidă dacă să continue lectura sau să caute mai bine cuprinsul DVD-ului. Şi dacă, deplasându-mă cu greu printre nămeţi, frazele la care mă gândesc îmi plac, le consider atractive, încerc să nu traversez străzile decât pe la trecerile cu semafor. E mai sigur, pentru că în acele momente mă aflu în alte lumi. Cel mai trist e când mă interpelează vreun individ cu deja clasica tânguială: „Doomnuu' dă şi la mine 6 mii!", pentru că, în acele momente, începe să mă macine întrebare existenţială „ce-o fi făcând şi ăs cu şase mii?", îmi uit fraza, du care am – normal – toate şansele să devin evil). La finalul acestui proces, în ultimele zile de revistă are loc scremuta naştere (push... push...). Mi s-a întâmplat nu o dată să scriu două, chiar trei editoriale, din care să nu-mi placă nici unul şi să le trimit pe toate în recycle bin: go away and never come back! Scrierea (al cărei demn reprezentant nu mă consider, mai degrabă mă văd un servitor umil al condeiului) necesită o scânteie de inspiraţie şi un dram de carburant, pe care l-aş numi concentrare. Dacă una dintre aceste două ingrediente lipseşte, atunci rezultatul nu poate fi decât unul: mediocru!

Acest preambul se vrea un fel de remember al celor cinci ani de scris exercitat aproape în mod exclusiv în paginile PC Games. Da, acum cinci ani se năştea timid revista PC Games şi, odată cu această aniversare, vine şi necesitatea de a povesti câte ceva din perspectiva celui care se află în i terior. De-a lungul anilor, redac a a găzduit multe personaje, care ai de care mai atipice, şi nu o ngură dată şi-a luat catrafusele entru a se muta în alt sediu... La fel cum se întâmplă şi viaţă, nu-i aşa? În aceşti cinci ani s-au schimbat multe şi aici mă refer atât la noi, cei care jucăm şi scriem, cât şi la voi, cei care jucaţi şi citiţi, dar şi la însuşi obiectul pasiunii noastre: jocurile. Povestea şi aventura sunt însă departe de a se fi încheiat. Aceasta este o etapă ca multe altele, iar acum ne proiectăm ambiţiile către ceea ce vom face în următorii ani.

În această ediţie nu veţi mai da peste tradiţionalul articol care începe cu "Eh, dragii babelor şi ai moşilor (reviste răsfoite cu ochi umezi, lacrimi şiroaie), acum "n" ani... nu! În această ediţie aniversară suntem mult mai pragmatici decât în trecut şi vă oferim premii peste premii. Cu nemiluita. Şi substanţiale. Nu-mi rămâne decât să mulţumesc tuturor partenerilor noştri pentru bunăvoinţa cu care au răspuns apelului nostru, participând consistent la aniversarea revistei voastre preferate. Ei, ce mai aşteptaţi? Desfaceţi cadourile!

CIPRIAN COROIANU
redactor-şef



# 55 aprilie/2005

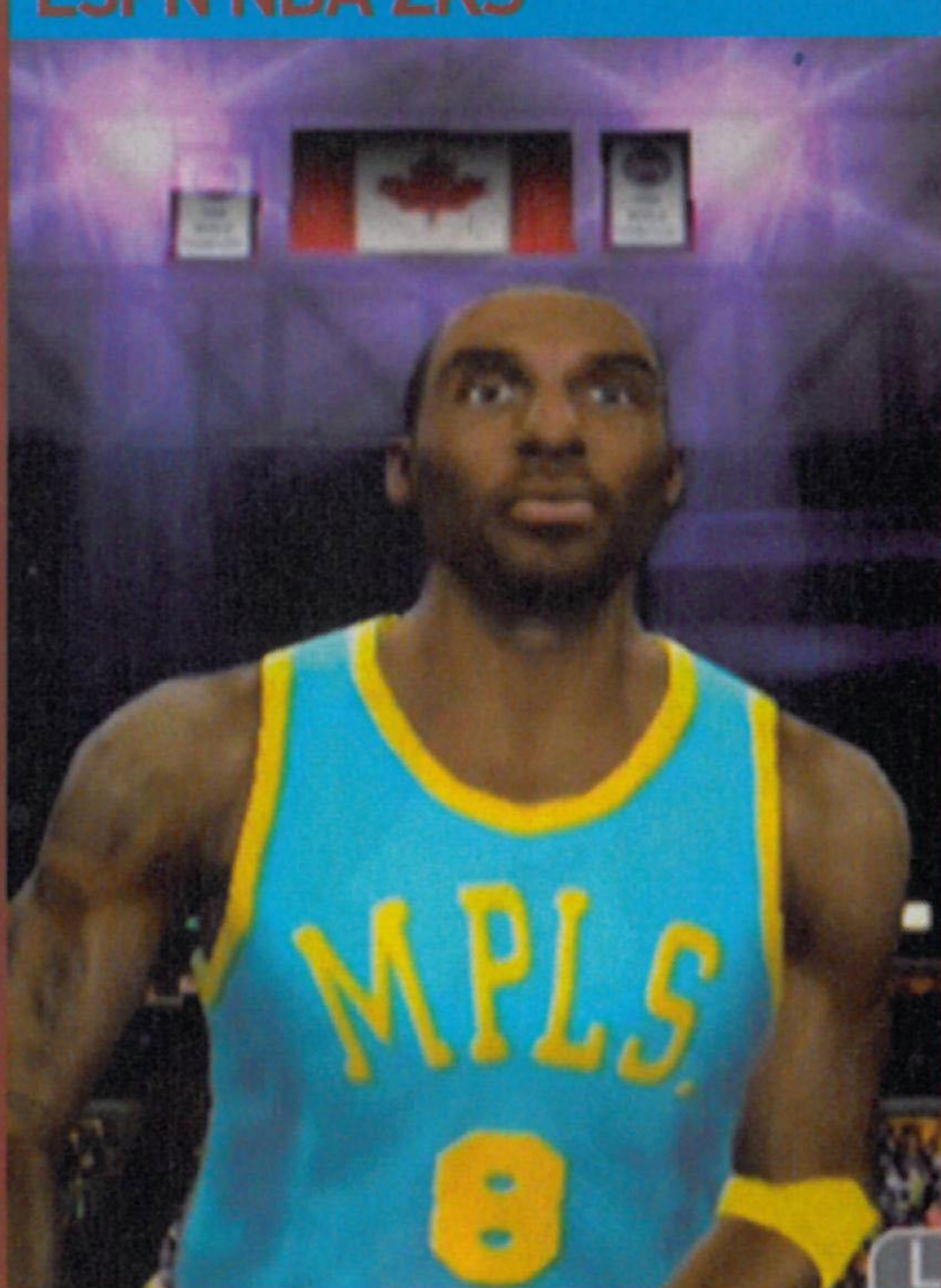
## The Bard's Tale



## KotOR 2: The Sith Lords



## ESPN NBA 2K5



## Actualităţi



## Avanpremiere








## Teste






### Strategy



### Action








### RPG



### Sport



## Hardware



## Console



## Service



## Concurs



## Special

# NEBUNIA MOBILA

**WWW.SUPERLOGO.RO**

## COMANZI la 1290 ASTFEL :

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 si primesti imediat soneria mono sau mesajul imagine
2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS
3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200)

Pentru soneriile polifonice si imaginile color sau efecte sonore este necesar sa trimiteti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile fortuite cateva ore.

Pretul unui SMS 1.10 USD +TVA Informatii 021-2125579 ORAR luni-vineri 10-18

## NOU! TOP REALTONES - SONERII REALE

Compatibile toate telefoanele care suporta formatul mp3 si cu serviciul WAP/GPRS activat

| NUME SONERIE | COD | NUME SONERIE | COD |
|---|---|---|---|
| SNOOP DOGG - Drop It Like It's Hot (TOP!) | GM51000 | BEYONCE - Dangerously In Love (TOP!) | GM51011 |
| ROBBIE WILLIAMS - Misunderstood (TOP!) | GM51001 | NATASHA BEDDINGFIELD - Unwritten (TOP!) | GM51012 |
| ERIC PRYDZ - Call On Me | GM51002 | REM - Leaving In New York | GM51013 |
| DEPECHE MODE - Enjoy The Silence | GM51003 | SHANIA TWAIN - Party For Two | GM51014 |
| KYLIE MINOGUE - I Believe In You | GM51004 | HOOBASTANK - The Reason | GM51015 |
| USHER feat. ALICIA KEYS - My Boo | GM51005 | USHER - Yeah (TOP!) | GM51016 |
| NATASHA BEDINGFIELD - These Words | GM51006 | MAROON 5 - She Will Be Loved | GM51017 |
| BEYONCE - Naughty Girl (TOP!) | GM51007 | MARIO WINAS feat. P. DIDDY - I Don't Wanna Know | GM51018 |
| UNDERDOG PROJECT - Miami | GM51009 | GREEN DAY - American Idiot | GM51019 |
| 50 CENT - Magic Stick | GM51010 | U2-Vertigo | GM51020 |

## EFECTE SONORE HAIOASE

Compatibile toate telefoanele care suporta formatul mp3 si cu serviciul WAP/GPRS activat

| Nume Efect | COD | Nume Efect | COD | Nume Efect | COD |
|---|---|---|---|---|---|
| Orgasm Bavarez (Erotic) | GM50000 | Partz | GM50011 | Motor Masina(barbar) | GM50008 |
| Vaca (muuuuuuuu :)) | GM50001 | Curcan | GM50012 | Claxon Masina | GM50010 |
| Periat Dinti | GM50002 | Pescarusi | GM50013 | Nechezat Cal (ihaaaa) | GM50010 |
| Ding-Dong | GM50003 | Pisica Speriata Rau | GM50014 | Trabant(Super Funny) | GM50019 |
| Donald Duck(FunnyErotic) | GM50004 | Ras Bebelus(Funny) | GM50015 | Cioara(cra-cra) | GM50020 |
| Mac Mac | GM50005 | Sacal(auuuuuuuu) | GM50016 | Cucurigu | GM50021 |
| Mitraliera | GM50006 | Semnal Bariera | GM50017 | Molfait | GM50007 |

## SUPER ANIMATII PENTRU MOBILUL TAU



GM8010 GM8048 GM8027 GM8076 GM8037 GM8074 GM8091 GM8109

## MESAJE IMAGINE COLORATE

Pentru mai multe mesaje color accesati WWW.SUPERLOGO.RO



GM0168 GM0241 GM0404 GM0360 GM0418 GM0311 GM0432

GM0234 GM0428 GM0359 GM0303 GM0310 GM0316 GM0285

GM0347 GM0339 GM0195 GM0176 GM0380 GM0332 GM0026

## CELE MAI BUNE JOCURI JAVA



**GM601081**

Telefoane Compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6260, 6610, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage SonyEricsson K700i, Z1010 Panasonic X700



**GM601048**

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6610, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, NGage Siemens A60, A65, C60, C61, CX65, CX66, M55, M56, M65, M66, MC60, S55, S56, S57, SL55, SL56 Motorola V300, V400, V500, V525, V600, V975, V980 Samsung E100, E105, E330, E630, E700, E710, E715, E800, E820, P400, P10, X460, Z110



**GM601082**

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3600, 3650, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6260, 6610, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7210i, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage Siemens C65, C66, CV65, CX65, CX66, CX70, M55, M56, M65, M66, MC60, S55, S56, S57, S65, S66, SL55, SL56, SL65, SL66 Motorola E100, E105, E330, E600, E630, E700, E710, E715, E800, E820, P400, P510, X105, X460, Z100, Z105, Z107 Sharp GX10, GX10i, GX20, GX22, GX25, GX30 Sagem myV55, myV65, myV75 SonyEricsson F500i, K500, K700i, P800, P808, P900, T610, T616, T618, T630, V800, Z1010, Z500, Z600



**GM601077**

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6630, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage Siemens A60, C60, C61, C65, C66, CV65, CX65, CX66, CX70, M55, M56, M65, M66, MC60, S55, S56, S57, S65, S66, SK65, SL55, SL56, SL66, SX1, U10, U15 Motorola A830, A835, C370, C450, C550, C651, E380, E389, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V550, V600, V80, i710, i860 Samsung D410, D415, E105, E600, E710, E715, E800, E820, P400, P510, X105, X460, Z100, Z105, Z110 Sharp GX10i, GX10, GX20, GX22, GX25, GX30 Sagem myV55, myV65, myV75



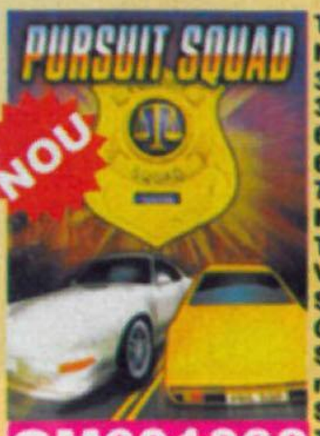
**GM601071**

Telefoane compatibile: Nokia 3100,3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i,3595,3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage



**GM601087**

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6260, 6610, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, 7650, 8910i, NGage Siemens C65, C66, CV65, CX65, CX66, M55, M56, M65, M66, MC60, S55, S56, S57, SL55, SL56 Motorola V300, V400, V500, V525, V600 Samsung E105, E330, E710, E715, E800, E820, P400, P510, X100, X460, X600 Sharp GX10, GX20, GX 25, GX 30 SonyEricsson K700i, T610, T616, T618, T630, T637, V800, Z1010 Z600 Panasonic X700



**GM601098**

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7600, 8910i Motorola T720, T720i, T721, T722, V300, V400, V500, V525, V600 Sharp GX10, GX10i, GX20, GX22, GX25, GX30 Sagem myV55, myV65, myV75 SonyEricsson K700i, V800, Z1010



**GM601075**

Telefoane Compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6230, 6220, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7610, 7650, 8910i, NGage Siemens C65, C66, CV65, CX65, CX70, M65, S65, SK65, C66, CV65, CX65, CX70, M65, S65, SK65, SX1 Motorola C650, C651, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600 Samsung E800, Z100, Z105 SonyEricsson F500i, K500, K700i, P800, P808, P900, T610, T616, T618, T630, T637, V800, Z1010, Z500, Z600 LG u8110 Alcatel 556, 557, 565, 735i, 756



**GM601010**

Telefoane compatibile: Nokia 3100, 3200, 3300, 3410, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6200, 6610, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7650, 8910i, NGage Siemens 2128, 3118, C55, C56, C60, C61, CT56, M46, M50, M55, M56, MC60, MT50, S55, S56, S57, SL55, SL56 Motorola V300, V400, V500, V525, V600 Samsung S300, S307, X100, X400, X600, Z100 Sharp GX10, GX10i SonyEricsson T610, T616, T618, Z600

## SUPER SONERII MONO SI POLIFONICE

Pentru soneriile mono sunt compatibile toate telefoanele NOKIA (exceptie NOKIA 5110), toate telefoanele SIEMENS (exceptie A35, A36, A50, A55, C25, S10, S11, C10, C11, S25, C28) si tefoanele SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R210S, S100, S300, V200

Pentru soneriile polifonice sunt compatibile toate telefoanele polifonice cu WAP/GPRS (exceptie SAMSUNG C100, X100, X600)

### ROMANESTI

| | COD MONO NOKIA SAMSUNG | COD MONO SIEMENS | COD POLIFONIC |
|---|---|---|---|
| DELIA feat. DJ STAR - Sufletul Plange (TOP!) | GM230065 | GM240065 | GM30065 |
| ACTIV - Doar Cu Tine | GM206153 | GM207153 | GM20002 |
| CORINA - Nimeni Nu Ne Poate Desparti | GM206122 | GM207122 | GM20011 |
| COSTI IONITA - Oh, Mami! | GM206143 | GM207143 | GM20012 |
| DJ PROJECT - Lumea Ta | GM206095 | GM207095 | GM12068 |
| HI-Q - Poveste Fara Nume | GM206123 | GM207123 | GM20018 |
| VALI BARBULESCU feat. DAX - Safe Sex (TOP!) | GM230064 | GM240064 | GM30064 |
| PAVEL STRATAN - Eu Beau | GM206175 | GM207175 | GM20037 |
| RO-MANIA - Sa-ti Sara Basca | GM206168 | GM207168 | GM20029 |
| SISTEM - Sperante | GM206139 | GM207139 | GM20033 |
| SPIN - Singur Pe Drum | GM206174 | GM207174 | GM20042 |
| STEFAN BANICA JR - Veta | GM206178 | GM207178 | GM20040 |
| CORINA - Nimeni Nu Ne Poate Desparti | GM206122 | GM207122 | GM20011 |
| CASSA LOCCO - Al Luat Teapa | GM206112 | GM207112 | GM20010 |
| ZDOB SI ZDUB - Dj Vasile (TOP!) | GM206115 | GM207115 | GM20035 |
| PEPE - Numai Iubirea | GM230086 | GM240086 | GM30086 |
| DJ RAUL vs.VIORICA - Un Gram De Iubire | GM206159 | GM207159 | GM20015 |
| DJ PROJECT - Printre Vise | GM206158 | GM207158 | GM20014 |
| COSTI IONITA - Oh, Mami! | GM206143 | GM207143 | GM20012 |
| BLONDY - Te-am Iubit | GM206177 | GM207177 | GM20039 |
| HI-Q - Gashka Mea | GM206183 | GM207183 | GM12111 |
| MIKI & PEPE - Fara tine | GM206184 | GM207184 | GM12112 |
| DANA - La La La (Pofta De Viata) (TOP!) | GM206185 | GM207185 | GM12113 |
| O-ZONE - Dragostea Din Tei | GM206012 | GM207012 | GM12051 |
| ACTIV - Visez | GM230087 | GM240087 | GM30087 |
| VOLTAJ - Si Ce | GM230030 | GM240030 | GM30030 |
| ANNA LESCO & ALEX - Nu Mai Am Timp | GM230126 | GM240126 | GM30126 |
| IMPACT - Bebe (TOP!) | GM230127 | GM240127 | GM30127 |
| AKCENT - Poveste De Viata | GM230000 | GM240000 | GM30000 |
| STIGMA - Dragostea-I Nebuna | GM230125 | GM240125 | GM30125 |
| CANDY - Impreuna | GM230128 | GM240128 | GM30128 |
| HOLOGRAF - Fara Ea | GM206124 | GM207124 | GM30010 |

### MANELE

| | COD MONO NOKIA SAMSUNG | COD MONO SIEMENS | COD POLIFONIC |
|---|---|---|---|
| ADRIAN MINUNE - De Cine Mi-e Mie Dor | GM206019 | GM207019 | GM20003 |
| GUTA & SORINA - As Renunta (TOP!) | GM206086 | GM207086 | GM12115 |
| ELEGANCE - Noapte De Noapte | GM206160 | GM207160 | GM20016 |
| ADI DE VITO - As Vrea Sa Ajung La Inima Ta | GM230101 | GM240101 | GM30101 |
| LIVIU GUTA - Roua Din Ploaia Grea | GM206134 | GM207134 | GM20023 |
| NICOLAE GUTA - Lacrimi De Iubire | GM206165 | GM207165 | GM20025 |
| ADRIAN MINUNE - Danseaza, Te Invit La Dans | GM206186 | GM207187 | GM12071 |
| CARMEN SERBAN - Oameni Necajiti | GM206187 | GM207187 | GM20009 |
| NICOLAE GUTA - Patru Nopti Si Patru Zile (TOP!) | GM206188 | GM207188 | GM12078 |
| GUTA - Plange Cerul Pentru Tine | GM230100 | GM240100 | GM30100 |
| GUTA & SORIN COP DE AUR - Stau Singur In Gara. | GM206121 | GM207121 | GM12116 |
| COP DE AUR&MIHAELA MINUNE-Esti Soarele Meu | GM206132 | GM207132 | GM12117 |
| COSTI & ELEGANCE - Noapte De Noapte | GM206160 | GM207160 | GM12118 |
| ADI DE VITO - As Vrea Sa Ajung La Inima Ta | GM230101 | GM240101 | GM30101 |
| ADI DE VITO feat. ELISS ARMEANCA - Nu Stii | GM230121 | GM240121 | GM30121 |
| SORINEL PUSTIU - Amanta Mea (TOP!) | GM206076 | GM207076 | GM30026 |
| SORIN COPILUL DE AUR - Suflet Pereche | GM206140 | GM207140 | GM30025 |
| LIVIU PUSTIU - Ce Vrea Inima Mea | GM206031 | GM207031 | GM30014 |

### INTERNATIONALE

| | COD MONO NOKIA SAMSUNG | COD MONO SIEMENS | COD POLIFONIC |
|---|---|---|---|
| ANASTACIA - Welcome To My Truth | GM230120 | GM240120 | GM30120 |
| SEAN PAUL - International Affair | GM230122 | GM240122 | GM30122 |
| UNDERDOG PROJECT - Miami (TOP!) | GM230124 | GM240124 | GM30124 |
| EMINEM feat. D12 - My Band | GM220399 | GM221399 | GM20013 |
| BASEMENT JAXX - Good Luck | GM230131 | GM221383 | GM30131 |
| JAMELIA - Superstar | GM206176 | GM207176 | GM20038 |
| KYLIE MINOGUE - I Believe In You | GM230129 | GM240129 | GM30129 |
| GREEN DAY - Boulevard Of Broken Dreams | GM230137 | GM240137 | GM30137 |
| MARIO WINAS & P. DIDDY - I Don't Wanna | GM206167 | GM207167 | GM20028 |
| NINO D'ANGELO - Senza Giacca | GM206138 | GM207138 | GM20026 |
| SCHILLER mit HEPPNER - I Feel You | GM206169 | GM207169 | GM20030 |
| SEAN PAUL feat. SASHA - I'm Still In Love | GM220416 | GM221416 | GM20031 |
| USHER - Burn (TOP!) | GM206173 | GM207173 | GM20036 |
| 50 CENT - Magic Stick | GM230130 | GM240130 | GM30130 |
| R KELLY - Thoia Thoing | GM206190 | GM207190 | GM12030 |
| DEPECHE MODE - Enjoy The Silence | GM230133 | GM240133 | GM30133 |
| USHER - Yeah | GM220417 | GM221417 | GM12126 |
| MARIO WINAS feat.P.DIDDY - I Don't Wanna Know | GM206167 | GM207167 | GM20028 |
| BRITHNEY SPEARS - Everytime | GM206193 | GM207193 | GM12121 |
| 50 CENT - PIMP | GM220217 | GM221217 | GM12122 |
| DESTINYS CHILD - Lose My Breath | GM230134 | GM240134 | GM30134 |
| ERIC PRYDZ - Call On Me (TOP!) | GM230135 | GM240135 | GM30135 |
| NATASHA BEDDINGFIELD - Unwritten | GM230138 | GM240138 | GM30138 |
| EMINEM - Just Lose It | GM230009 | GM240009 | GM30009 |
| BRITNEY SPEARS - My Prerogative | GM230006 | GM240006 | GM30006 |
| BLACK YEAD PEAS - Let's Get It Started | GM230005 | GM240005 | GM30005 |
| USHER - Confessions Part II (TOP!) | GM230028 | GM240028 | GM30028 |
| AVENTURA - Hermanita | GM230002 | GM240002 | GM30002 |
| REM - Leaving In New York | GM230139 | GM240139 | GM30139 |
| NOELIA - Enamorada | GM230019 | GM240019 | GM30019 |
| DANZEL - Pump'it Up! | GM230007 | GM240007 | GM30007 |
| NARCOTIC THRUST - I Like It | GM230016 | GM240016 | GM30016 |
| ROBBIE WILLIAMS - Misunderstood | GM230141 | GM240141 | GM30141 |
| SHANIA TWAIN - Party For Two | GM230141 | GM240141 | GM30141 |
| MAROON 5 - She Will Be Loved | GM230015 | GM240015 | GM30015 |
| SNOOP DOGG - Drop It Like It's Hot (TOP!) | GM230142 | GM240142 | GM30142 |

## MESAJE IMAGINE PENTRU NOKIA SI SAMSUNG

Mesajele Imagine pot fi comandate doar pentru telefoanele mobile NOKIA si SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R210S, S100,S300, V200.



GM320073 GM320053 GM320058 GM320191 GM320033

GM320099 GM330064 GM320136 GM320029 GM320123

## OPINIE
ERDEI JÁCINT

### Întrebările unui gamer miop



Tu, împătimit al jocurilor PC, care citeşti aceste rânduri, te invit să facem împreună o mini-introspecţie. Te invit să răspunzi la nişte întrebări care depăşesc sfera jocurilor prezentate luna aceasta. Spune-mi, te rog, când te-ai distrat cu adevărat ultima dată luând tastatura între degetele-ţi agile, mijindu-ţi ochii în monitor? Când ai reuşit ultima dată să te scufunzi într-un joc, simţind că fantezia ta se contopeşte cu lumea jocului? Când s-a întâmplat ultima oară să te simţi atât de bine într-un joc, încât să-ţi doreşti ca acesta să nu se mai termine? Când s-a întâmplat ultima oară să le fi povestit prietenilor despre un joc recent savurat, cu entuziasmul unui copil care descoperă pentru prima oară mirajul mărgelelor de sticlă? Îţi aminteşti vreo dată recentă? Îţi mărturisesc că eu nu. În ultima vreme mă simt ca pruncul căruia i se bagă pe gât tot felul de piureuri insipide, inodore şi incolore pe care le înghite de nevoie. Adesea, simt că mă joc din inerţie ori din nostalgie, căutând în fiecare joc piatra filosofală a alchimiştilor - care nu vrea să mai apară. Distracţia! Parcă jocurile au devenit prea serioase şi producătorii se iau prea în serios, căutând laudele publisher-ilor (exprimate prin conturi bancare grase) şi nu a jucătorilor. Nu mă gândesc la o departajare matematică, bazată pe cele cinci criterii ale boxului de evaluare. Nu mă refer la grafica care să-ţi taie respiraţia şi care să te „adoarmă", asigurându-te că merită fiecare bănuţ cheltuit pe placa grafică ultimul răcnet. Mă refer la sentimentul care te cuprinde când te joci şi care reuşeşte să te facă să depăşeşti monocromia cotidiană, reuşind să-ţi desfacă aripile fanteziei niciodată sătule. În ultima vreme nu mă simt gamer, ci un consumator care are în faţă 11.000 de produse din care poate să aleagă. Sau cel puţin i se lasă impresia că poate să aleagă. Îmi lipseşte un joc care să nu încerce să mă convingă prin ambalaj, ci care să pună accentul pe conţinut - să fie şi fond, nu doar formă. Spune-mi, când te-ai jucat ultima oară cu adevărat?

## **Wolfschanze 1944:** The Last Attempt



Calaris, studio polonez necunoscut, a anunţat **Wolfschanze 1944: The Last Attempt**, un FPS în privinţa căruia am făcut entorsă la creier până să-mi dau seama că se va desfăşura în timpul celui de-al Doilea Război Mondial. Vom juca din pers-pectiva contelui Claus von Stauffenberg, individ de sânge albastru care a avut o tentativă de atentat eşuată contra lui Hitler în 20 iulie 1944, fiind executat chiar în seara atentatului. În primele imagini, remarcăm o noutate în Germania nazistă care apare plină ochi de butoaie explozive şi cutii de diferite dimensiuni. Deh, ce ţi-e şi cu Blitzkreigu' ăsta... Dacă vizionaţi şi filmuleţul de pe DVD, veţi descoperi cu stupoare o grafică... hai să-i spun amuzantă! Încă nu a fost anunţată nici o dată de apariţie a jocului.

## Faci frag-uri şi câştigi **zeci de mii de dolari!**

Am primit un comunicat de presă pe adresa redacţiei, care nea surprins în mod plăcut: aflăm că, pentru prima dată în România, gamerii pot câştiga premii fabuloase de zeci de mii de dolari, jucând online!

Organizatorii pun la dispoziţia celor pasionaţi un site unde aceştia se pot înscrie la un concurs de **Counter-Strike**. Înscrierea poate fi făcută din orice colţ al ţării şi al lumii.

Strategia este foarte simplă. Cei care vor să câştige un premiu de zece mii de dolari trebuie să acceseze www.frag4money.ro, să se aboneze, să se antreneze pentru joc, să se înscrie în competiţie şi să doboare pe rând toate nivelele jocului. După doborârea ultimului nivel, jucătorul câştigă automat 10.000 de dolari. Jucătorii se pot grupa şi în echipe de câte doi sau câte cinci. Dacă reuşesc să câştige, premiul pus în joc este tot de 10.000 de dolari, dar pentru fiecare membru al echipei. Aşadar, o echipă de 5 membri poate câştiga un premiu de 50.000 de dolari.

Organizatorii jocului pe Internet îi premiază şi pe cei care au intrat în luptă şi care au ajuns la un anumit nivel. În funcţie de cât de avansată este zona în care au ajuns, premiul variază între 200 şi 2.000 de dolari. Hmm, nu vă deschide apetitul?




## **RIP** Troika




După scrisoarea oficială apărută pe No Mutants Allowed, ocazie cu care se pune capăt aventurii numită Troika, au apărut câteva interviuri noi cu Leonard Boyarsky pe aceeaşi temă.

CGM a publicat un interviu centrat pe posibile raporturi viitoare între unii ex-designeri ai **Fallout** şi Bethesda, actualul producător al lui **Fallout 3**. În acelaşi timp, pe Gamespy a apărut o serie de întrebări în care se clarifică motivele lipsei de noi contracte: "In plain English, our games just didn't sell enough units" (Adicătelea, pe limba noastră, jocurile lor nu s-au vândut destul de bine). Cred că orice comentariu este de prisos.

# Istoria **Havok şi noul Havok** la GDC!

Filefront a publicat un articol în care prezintă istoria Havok, studio specializat în engine-uri fizice.

Toată tărăşenia a început în anii '90, pe vremea când **Carmageddon** arăta lumii întregi ce poate un engine fizic performant. O mână de ingineri fondează Havok pentru a crea şi vinde engine-uri fizice care să corespundă cerinţelor producătorilor de jocuri video. Asta se întâmpla în 1998. În anul 2000, inginerii de la Havok au prezentat la GDC versiunea cu numărul 1 a engine-ului lor. În anii care au urmat, ei şi-au dat seama că nu se poate crea un engine adaptat tuturor jocurilor. Cea de-a doua versiune a Havok (utilizată în **Half-Life 2**) este mai puţin fidelă realităţii şi mult mai adaptată jocurilor video. În prezent, Havok lucrează la comportamentul personajelor: animaţia părului, a hainelor şi, îndeosebi, a corpului, în scopul nobil ca ragdolls fanteziste să nu mai fie decât o



amintire tristă. Toate aceste eforturi vor fi încununate cu succes la Games Developers Conference. Este vorba despre prezentarea lui Havok Physics 3, care va fi însoţit de un al doilea produs, inedit, numit Havok Animation. Între titlurile care vor utiliza acest engine fizic (chiar dacă nu toate vor folosi ultima versiune) descoperim **F.E.A.R.** şi **Pariah**.

# **Joci** Everquest II **şi balotezi o pizza!**

Ultima găselniţă publicitară a Sony Online este acordul semnat cu Pizza Hut, prin care jucătorii MMORPG-ului **Everquest II** vor putea comanda o pizza în timp ce joacă. Pe site-ul oficial al jocului găsiţi mai multe informaţii care v-ar putea interesa ca fapt divers, dat fiind că iniţiativa rămâne valabilă pentru teritoriul american. Vă amintesc că primii care s-au mişcat în sensul unei strategii publicitare de acest gen au fost Activision care, în anul 2004, au semnat un contract de colaborare cu Nielsen Entertainment Media, iar Massive a iniţiat acum câteva luni cercetarea de tehnici prin care să insereze anunţuri dinamice chiar în jocuri!




Nu ne mai rămâne decât să semnăm şi noi un acord cu un producător român de bere, cu ajutorul căruia să vă alinăm suferinţele la care vă supunem ediţie de ediţie!

## **H-L 2 add-on: Valve** anunţă că nu a anunţat nimic!

La câteva zile după anunţarea apariţiei unui add-on pentru **Half-Life 2**, extrasă din revista britanică PC Gamer, Valve se contrazice anunţând că nu a anunţat nimic: "În ciuda zvonurilor, Valve nu a anunţat nimic despre un expansion al lui **Half-Life 2**". Notaţi că anunţul "neanunţului" vine din partea marelui herald al Valve, Doug Lombardi. Dacă citim printre rânduri, remarcăm cu stupoare că heraldul nu spune că add-on-ul nu ar fi prevăzut să apară, ci spune doar că Valve nu a anunţat încă aşa ceva... probabil că Doug Lombardi vrea să anunţe el însuşi acest add-on, ca să aibă parte de gloria eternă a web-ului.

## Midway anunţă **Rise & Fall: Civilizations At War**

Midway a anunţat **Rise & Fall: Civilizations at War**, un nou RTS istoric aflat în dezvoltare la Stainless Steel Studios, băieţii care au realizat **Empire Earth** pentru VU Games şi **Emperor: Dawn of the Modern World** pentru Activision. Noul RTS ne va da ocazia să controlăm unul dintre cele patru mari imperii ale istoriei antice: Grec, Roman, Egiptean şi Persan.

"Suntem foarte mulţumiţi că lucrăm pentru Midway, un publisher care a creat atât de multe jocuri de calitate", a declarat Rick Goodman, şeful Stainless Steel Studios. "Cu gameplay-ul său fără precedent, acurateţea istorică şi elementele unice care îl compun, **Rise & Fall: Civilizations at War** va fi unul dintre cele mai ambiţioase RTS-uri create până acum".

Tot în această perioadă, Midway şi-a prezentat cu delicateţe la Las Vegas toată colecţia de primăvară pe PC şi console. Menţionez **The Suffering: Ties that Bind** (PC, Xbox şi PS2), **Fear & Respect** (PS2 şi Xbox) şi **Gauntlet: Seven Sorrows** (PC, PS2 şi Xbox).

Vizitaţi CERF!
Un oras în care toată lumea merge la serviciu fără să plece de acasă.
Soluţii IT&C din viitor care îţi fac prezentul mult mai simplu.
Partener oficial: CONNEX
20 - 24 aprilie 2005, ediţia a XIV-a, Complexul Expoziţional Romexpo
Organizator: EXPOTEK Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro
cu internet şi telefonie de la RDS
CERF 2005

## Topul cititorilor PC-Games

Ca să ştii ce se joacă cu adevărat: lună de lună aflăm ce se perindă pe monitoarele cititorilor PC Games 4 Fun.

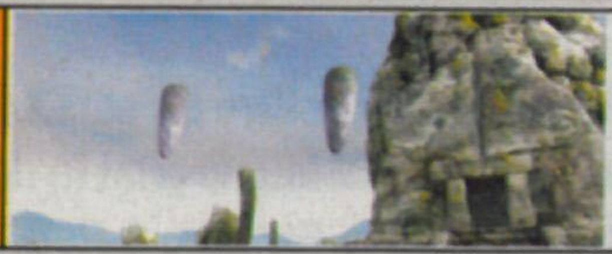


**1** **CHRONICLES OF RIDDICK** (Starbreeze/VU Games)
*ASCUNS CU DIBĂCIE PRIN UMBRE,* Cipri îi vânează cu înverşunare pe toţi redactorii care nu binevoiesc a-şi preda la timp materialele.

**2** 

**HALF LIFE 2** (Valve/Vivendi)
*DUPĂ CE TOCMAI A AFLAT* că mult iubitul său calculator s-a dus pe apa sâmbetei, Şerban s-a dus la recycle de componente prin Black Messa.

**3** **VAMPIRE: BLOODLINES** (Troika/Activision)
*VAMPIRITELE ÎI FAC OCHI* dulci lui Jacint care, îmbrăcat în armura sa strălucitoare de paladin, a greşit iar ţinutul în care trebuia să ajungă.


**4** 
**MYST 4** (Ubisoft/Ubisoft)
*ÎN FAŢA UNUI JOC ADVENTURE* de asemenea calibru, Paul nu poate să facă altceva decât să lase berea din mână şi să se apuce de butonat.

**5** **PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN** (Ubisoft/Ubisoft)
*VITEJIA CU CARE NENEA CIPRIAN* înfruntă orele târzii din noapte pe baricadele ţării este una laudabilă, iar clepsidra sa cu nisip e mereu cu câteva minute înainte.


**6** 
**LOTR: BATTLE FOR MIDDLE EARTH** (EA/EA)
*SARUMAN TOCMAI CUCEREA CU ZEL* Pământurile de Mijloc, când Şerban cel Alb a apărut în fruntea armatelor inamice, cu staff-ul într-o mână şi cu perna în alta.

**7** **FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE** (Stormfront/Atari)
*CUM PARTY-UL ERA GATA FORMAT* şi nimeni nu avea nevoie de un paladin român pur-sânge în echipă, Jacint a decis să se reîntoarcă în Amn cu sabia pe umăr.


**8** 
**WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR** (Relic/THQ)
*RABOIUL E PURTAT DE CIOCANI...* sau cu ciocane? E târziu, viaţa e grea, calculatorul merge într-una, iar Paul nu mai are chef de întrebarea asta.

**9** **ROME: TOTAL WAR** (Creative Assembly/Activision)
*DUPA CE S-AU SATURAT* de "Dacii şi Romanii", demiurgii PC Games au decis să pillage and plunder toate viile de pe o rază de 50 de km.


**10** 
**NFSU 2** (EA/EA)
*E O MODA ÎN ROMÂNIA* să se conducă sub influenţele nefaste ale alcoolului. Deşi nerecomandată, spectaculozitatea este mult mai mare.

## Battlefield 2 apare în iunie!



Zvonul care a apărut la începutul lunii este confirmat acum de însuşi producătorul jocului: **Battlefield 2** va apărea în luna iunie. DICE a anunţat această amânare cu ocazia unei relatări a situaţiei sale financiare (care se prezintă bine, într-atât de bine încât băieţii nu au nevoie de "sprijinul" bărbătesc al EA).

## Twilight War: After The Fall - noi Imagini

Iată câteva screenshot-uri noi din **Twilight War: After the Fall**, noul MMORPG post-apocaliptic care va benefica de engine-ul lui **Half-Life 2**. Ah, Similing Gator îşi defineşte jocul ca fiind un amestec de MMORPG şi FPS, rezumând totul sub denumirea de XORG.

Jocul se desfăşoară în anul 2296, într-o lume post-apocaliptică. Ca într-un MMORPG clasic, vom avea personajul nostru cu tot tacâmul (atribute, fizionomie etc.). Şi tot ca într-un MMORPG clasic, va trebui să plătim lună de lună ca să jucăm. Producătorii anunţă tone de features (între care şi vehicule) şi speră să publice jocul în cel mult un an.





Vizitaţi CERF!
Un oraş fără magazine, cu un comerţ tot mai dezvoltat.
Soluţii IT&C din viitor care îţi fac prezentul mult mai simplu.
Partener oficial: CONNEX
20 - 24 aprilie 2005, ediţia a XIV-a, Complexul Expoziţional Romexpo
Organizator: EXPOTEK Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro
cu internet şi telefonie de la RDS
CERF 2005

# Terra Lan Party




*Stăm de vorbă cu domnul Sebastian Demian, coordonatorul primei ediţii de Terra Lan Party din România.*

**PC Games:** Când şi unde va avea loc acest eveniment? Cine organizează evenimentul?

**Sebastian Demian:** Terra Lan Party 2005 va avea loc la Casa Tineretului Oradea (Ioşia), şi este organizat de Fundaţia Română Pentru Tineret Bihor, în parteneriat cu RDS Oradea.

**PC Games:** Care sunt condiţiile de participare?

**Sebastian Demian:** Dintre condiţiile de participare amintesc:

- Fiecare participant trebuie să vină cu calculatorul personal.
- Vârsta minimă de participare este de cinci ani, iar cea maximă de 68 de ani.

Pentru mai multe informaţii privind concursul, doritorii sunt rugaţi să viziteze site-ul www.terraparty.com, unde este afişat regulamentul complet.

**PC Games:** Ce fel de concursuri intenţionaţi să organizaţi? Cum vor decurge acestea?

**Sebastian Demian:** Dorim să organizăm cât mai multe concursuri pentru toate categoriile de participanţi. Fiind la prima ediţie încă nu vom putea cuprinde toate categoriile. Concursurile de webdesign şi programare au fost suspendate temporar, datorită numărului mic de posibili participanţi. În schimb, am introdus concurs de Photoshop, şi câteva concursuri surpriză, cu premii surpriză.

**PC Games:** Care vor fi jocurile propuse de organizatori şi care vor fi premiile concursurilor?

**Sebastian Demian:** Jocurile propuse de noi sunt dintre cele mai populare. Lista provizorie a acestor jocuri se poate găsi pe prima pagina a site-ului, iar premiile constau în sume bani, abonamente Cablelink de 29 USD, abonamente la reviste de specialitate şi pachete de componente. Premiile finale pentru fiecare tip de concurs vor fi afişate pe site cu câteva zile înaintea evenimentului.

**PC Games:** Aveţi planificate şi organizarea altor astfel de evenimente?

**Sebastian Demian:** Da, depinzând de succesul pe care Terra Lan Party îl va avea la Oradea, dorim să organizăm ediţiile următoare pe plan naţional şi internaţional, cel mai probabil la Braşov.

# Duke Nukem Forever apare pe un concurent al Steam?

Nu aţi mai auzit de câteva luni nimic despre DNF, nu-i aşa? Eh, ghiciţi ce legătură este între DNF şi Game xStream™?

3D Realms vrea să folosescă Game xStream pentru viitoarele sale jocuri (adică **Duke Nukem Forever**). Bine, bine, dar ce este Game xStream? Simplu, un concurent al Steam! Principiul după care funcţionează Game xStream este cel de download de jocuri, cu plată. Rămâne de văzut însă dacă acest Game xStream este o clonă de Steam... Dacă ar fi aşa, atunci avem de-a face cu una dintre cele mai proaste glume din istoria jocurilor video: fiecare publisher va vrea să-şi publice jocurile prin intermediul unui program diferit, ceea ce înseamnă că va trebui să ne umplem calculatoarele cu toate mizeriile respective!

## Republic Dawn: Chronicles Of The Seven

Mai ţineţi minte **Republic: The Revolution**? Sau ar trebui să-i spun "The Involution"? Da, da, jocul băieţilor de la Elixir Studios care, pe lângă că a întârziat foarte mult, a ieşit şi... mediocru. Ei bine, Elixir anunţă azi un proiect nou: un MMOFPS pe nume **Republic Dawn: Chronicles of the Seven**. Parese că jocul va apărea în 2007 (yeah, right) şi este produs împreună cu Nicely Crafted Entertainment. De fapt, este vorba despre o continuare a lui **Republic: The Revolution** (care, între noi fie vorba, nu are nimic dintr-un MMO, ca să nu mai spun FPS!).

## Operation Flashpoint 2: noutăţi

A trecut ceva vreme de când nu am mai vorbit despre joculeţul ăsta! Bohemia Interactive sparge însă tăcerea grea aşternută în jurul continuării celei mai plăcute surprize a anului 2001 şi acordă un interviu unui site maghiar. Iată ce detalii am primit: **Flashpoint** 2 rămâne un joc axat pe realism, nici nu se pune problema unui FPS orientat arcade. Engine-ul jocului va folosi efecte DirectX 9 şi vom vedea o evoluţie a engine-ului primei părţi. Jocul va avea şi un engine fizic. Bohemia preferă să nu dezvăluie, pentru moment, teatrele operaţiunilor. **Operation Flashpoint 2** este prevăzut să apară numai pentru PC în cursul anului 2006.

## Telltale Games anunţă Bone

Anul trecut în luna octombrie circulau unele declaraţii – foarte misterioase – despre primul proiect al Telltale Games, studio format din veterani plecaţi de la LucasArts. După câteva luni de tăcere, aceştia dezvăluie acum **Bone**, un adventure inspirat din celebra bandă desenată cu acelaşi nume. Jocul ne va oferi încă din acest an ore întregi de explorare bogată în umor... cel puţin asta susţin producătorii! Aşteptăm detalii în următoarele săptămâni.

Vizitaţi CERF!
Un oraş fără ghişee şi fără restanţieri.
Soluţii IT&C din viitor care îţi fac prezentul mult mai simplu.
Partener oficial: CONNEX
20 - 24 aprilie 2005, ediţia a XIV-a, Complexul Expoziţional Romexpo
Organizator: EXPOTEK Tel.: 224 37 33, office@expotek.ro, www.cerf.ro
cu internet şi telefonie de la RDS
CERF 2005



# Cititorii întreabă...

## ...cine le răspunde?!? :))

***Nu prea ştiu cum să încep.*** *Nu pot decât să vă laud...dar ajung imediat şi la asta. Nu vi-am mai scris de ceva vreme, dar nu v-am uitat. Revista voastră a fost pentru mine o sursă inepuizabilă de informaţii de-a lungul vremii. Prima dată, ţin minte că am trecut pe lângă chioşcul cu reviste frecventat de mine şi mi-a sărit în ochi PC GAMES. A fost numărul 1, anul I. În 2000, ştiţi, cu testul la Black&White. De atunci încolo pur şi simplu mă obsedează revista voastră. Din totalul de 54 de numere (nu le am pe toate, fir-ar) pot să mă laud cu vasta colecţie de 39 de reviste. M-a dezamăgit vreodată vreun număr? NU. De la început am fost impresionat de calitatea revistei. CD-urile erau, şi sunt, într-adevăr impecabile: nici o zgârietură, nici un gândac. Cu aţa o reputaţie este imposibil să nu cumpăr revista. Gata cu laudele. Pot să spun că jocurile PC mi-au schimbat şi influenţat în mod ireversibil viaţa, dar nu vreau să dramatizez. Primul PC pe care l-am avut a fost undeva prin clasa a III-a sau a IV-a. Sper să nu mă consideraţi prea mic pentru a putea gusta din plăcerea de a juca. Primul joc pe care am pus mâna şi pe care pot spune, şi sublinia, că l-am "savurat" în adevăratul sens al cuvântului a fost legendarul DOOM. Vai, vai, primul DOOM, ce joc senzaţional... într-adevăr un joc memorabil. Mai târziu, am jucat şi terminat jocuri care mai de care mai "speciale" şi care au pus baza a ceea ce a urmat de-a lungul istoriei joacelor: Warcraft, Warcraft II, Starcraft (Doamne, ce joc, ce joc!!!!!), Quake I şi II precum şi multe altele ale vremii de atunci. Cine visa că peste câţiva ani ne vom delecta privirile cu jocuri precum DOOM III sau Half-Life 2? Eu unul nu. Din titlurile enumerate de mine, majoritate-a au fost FPS-uri, dar nu mă înţelegeţi greşit, prefer să joc, şi joc, toate genurile de jocuri. Viaţa mea socială s-a transformat de-a lungul timpului într-un haos de nedescris. Până în clasa a IV, eram un copil agitat şi "pericol public" în sensul cel mai dur al cuvântului. De atunci şi până acum am devenit mai retras, mai cuminte şi mai...fără prieteni. Toată atenţia mi-o dedicam, şi mi-o dedic, jocurilor PC. Dar, bineînţeles, nu sunt sălbatic, mă mai întâlnesc cu vreo 3-4 buddies cu care discutăm despre ce e "proaspăt" în lumea joacelor. Amici cu care, acum vreun an eram spaima tuturor jucătorilor de Counter-Strike din clubul pe care îl frecventam. Vremuri bune. Dacă prin clasa a IV-a eram un elev de nota 10, acum aceea performanţă a scăzut considerabil, deoarece, în loc să citesc la istorie de exemplu, preferam mai bine să termin campania din Warcraft III sau să kilăresc nişte terorişti în Splinter Cell. Când a apărut DOOM III nici nu mai vorbesc...am stat în faţa monitorului două zile ţi două nopţi, dar terminat a fost (pe veteran). Unde vreau să ajung cu toate astea? Mulţi prieteni de ai mei (şi nu numai ei, sunt sigur) îşi pun întrebarea: SUNT JOCURILE PC O PIERDERE DE TIMP? Răspunsul meu? În mod evident, DA. DAR MERITĂ SĂ-ŢI PIERZI TIMPUL CU AŞA CEVA? Categoric, fără îndoială. De când am citit primul meu număr PC GAMES, visul meu a fost să devin membru al acestei echipe pe care personal o consider un exemplu demn de urmat şi care împreună termină, testează jocuri. Vă distraţi lucrând. Excelent. E o plăcere (părerea mea) să ai o asemenea slujbă şi să faci parte dintr-o asemenea echipă formată numai din oameni extraordinari. All hail PC GAMES!!! Mă opresc aici, dar mai vă scriu eu. Să auzim de bine peste 500 de numere de acum încolo si mai mult chiar!*

*Andrei aka Slim*

Salut Andrei ne bucurăm că-ţi place revista şi jocurile PC. Jocurile pe care le-ai enumerat sunt într-adevăr legende, există însă un DAR. Faptul că te joci pe PC e în regulă, DAR nu trebuie să neglijezi celelalte activităţi ale tale, mai ales şcoala nu. Ceea ce înveţi, chiar dacă nu ţi se pare pe moment, îţi va fi de mare folos. Toţi membri redacţiei au studiat şi încă mai studiază prin diferite instituţii înalte. Aşa că sfatul nostru e să nu-ţi neglijezi nici prietenii şi nici învăţătura. Cunoştinţele istorice de exemplu te pot ajuta în multe jocuri. Viaţa reală e mai frumoasă decât cea virtuală şi mult mai bogată. Jocurile nu sunt o pierdere de timp. Nimic din ce te distrează sau te preocupă nu e o pierdere de vreme. Pentru unii jocul e doar o formă de relaxare, pentru alţii un stil de viaţă – dar nu pierdere de vreme. Din păcate munca noastră nu este atât de uşoară şi distractivă precum cred mulţi. Bineînţeles că suntem norocoşi că ne putem ocupa cu ce ne place, dar şi noi avem problemele noastre, şi la urma urmei munca de jurnalist de specialitate tot o slujbă e – cu toate responsabilităţile şi piedicile ei. Toţi care simt că ar vrea să facă parte din echipă şi cred că sunt talentaţi în ale scrisului sunt invitaţi să-ţi trimită articolele la adresa redacţiei. Articolele într-adevăr reuşite vor fi publicate pe paginile revistei (au fost deja nenumărate exemple). Te mai aşteptăm să ne scrii şi hail şi ţie!

***Uhhh.....Nu prea mă pricep*** *la începuturi, aşa că o să trec direct la subiect:*

*1. Vreau să vă felicit pentru minunata revistă pe care o faceţi.*

*2. Ca mulţi alţii, am câteva probleme:*

*a) Recent, mi-am schimbat Windows-ul şi am nevoie de un nou antivirus! Întrebarea mea e: Care antivirus? Care e cel mai bun? De la prietenii mei am primit 2 sugestii: Norton 2005 şi Panda Titanium (sau Platinum!)*

*b)Am un Amd Athlon XP 2000+ la 1,6 GHz,128 MB RAM, placă grafica GeForce FX5700LE la 256 MB RAM. Am cumpărat recent jocul Half-Life 2... Îndeplinesc cerinţele minime de joc? (eu zic că da). Şi dacă da, DE CE NU MERGE? Îmi zice că: "System Memory Below 128 MB". (Jocul Prince of Persia: Warrior Within îmi spune că AM 128 MB system memory!)*

*Va rog să îmi trimiteţi un răspuns*

*Thank You VERY MUCH,*

*Dy Devil*

Servus, Drăcuşorule! :P

Dacă antiviruşi vrei, antiviruşi îţi vom recomanda! Ambele sugerate de tine îşi fac treaba binişor, însă există şi varianta în care eşti conectat la internet. Deoarece nu ai specificat acest lucru, pot doar să îţi spun că cei doi antiviruşi pomeniţi mai sus îşi fac excelent treaba pe un sistem care nu are conexiune la internet, însă, datorită faptului că au firewall-uri cam... varză, recomand pentru utilizatorii de net Avast şi Zone Alarm, acestea două posedă nişte firewall-uri care nu lasă nimic să intre fără aprobarea ta, iar bazele lor de date sunt mereu la zi.

În cazul celei de-a doua probleme a ta, stau şi mă minunez cum un sistem ca acesta stă liniştit doar cu 128 MB de RAM. Pentru a te descurca cu jocurile care apar pe piaţă, îţi trebuie cel puţin un 512 MB RAM pentru ca acestea să ruleze fluent. Sincer, chiar dacă Half-Life 2 are cerinţe minime de sistem 128 MB RAM, de multe ori se întâmple să dea această eroare pe configuraţiile minime (multe jocuri fac asta), deci îţi recomand să investeşti în RAM. Dacă nu 512, măcar un 256...

Cu ocazia tragerii la sorţi a câştigătorului concursului organizat de revista **PC Games 4 Fun** împreună cu **Logitech**, din taloanele care au apărut în numerele 51 şi 52 s-a extras al doilea talon câştigător trimis de...

**Gaspar Lorand,**

**localitatea Braşov, jud. Braşov, str. Neptun nr. 6A, bl 112, ap 35, cod 500348**




## Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - **George**, din Sinaia - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Dragă George, pentru imaginea ta haioasă îţi vom acorda numărul pe mai/2005 al revistei noastre!




**TALON DE ABONAMENT**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ABONAMENT PC Games cu 2CD | 3 luni - 249.000 / 24,90 lei | 6 luni - 497.000 /49,70 lei | 12 luni - 895.000 / 89,50 lei |
| ABONAMENT PC Games cu DVD | 3 luni - 321.000 / 32,10 lei | 6 luni - 642.000 / 64,20 lei | 12 luni - 1.161.000 / 116,10 lei |

Decupează talonul din revistă şi trimite-l într-un plic pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et. 1, 410094, Oradea, judeţul Bihor.

Preţul abonamentului în sumă de ______ l-am achitat cu mandat nr. ______ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, 410326 ORADEA, judeţul Bihor. Semnătura

**Caseta redacţională**

**Redactor-şef**
Ciprian Coroianu



(Johnny Amnezic)
cipri@pcgames.ro

**Redactor executiv**
Şerban Stokker



(Piticot cu Frişcă)
serban@pcgames.ro

**Redactor**
Jácint Erdel



(Büdös Valentine)
jacint@pcgames.ro

**Redactor**
Paul Sărăţeanu



(BEATitudinea S.A. Paul)
paul@pcgames.ro

**Corectură**
Liana Coroianu
(Half-Wife)

**DTP**
Alexoaie Ioan
(DuTiePişti)

**CD-ROM/ Webmaster**
Király Tamás
(webcastor)
webmaster@pcgames.ro

**Director**
Gabriela Puchianu

**Director executiv**
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

**DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE**
RĂZVAN BELTECHI - tel: 0788.507.285
r.beltechi@mediacontact.ro
SÎNZIANA DEM - tel: 0788.343.942
s.dem@mediacontact.ro

**Distribuţie**
SC Media Contact Distribuţie SRL
Director distribuţie: Onica Dorin
tel.:0788.343.943
Director economic: Oana Noje
Belcin Ovidiu
Aurica Andreiu - tel: 0359.401.086
e-mail: distributie@mediacontact.ro
vanzari@mediacontact.ro

**Contabilitate**
Sanda Ias
financiar@mediacontact.ro

**Consilier juridic**
Ioana Cioară
e-mail: juridic@mediacontact.ro

**Producţie CD- ROM:**
SC Insert Media SRL - tel.: 0788.343.943

**Producţie:**
SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea

**Comenzi si abonamente:**
Director: Ioana Andreea Pop,
Tel.0788.344.494 ; 0259.441.523
abonamente@mediacontact.ro

**Expediţii:**
Paul Mork
abonamente@mediacontact.ro

**Reclamaţii:**
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

**Editor**
SC MEDIA CONTACT srl

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 9 MARTIE 2005

Materialul editorial din PC GAMES 4 FUN aparţine SC MEDIA CONTACT SRL.
Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parţial sau integral decât cu acordul scris al SC MEDIA CONTACT SRL. Pirateria intelectuală se pedepseşte conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacţia nu răspunde pentru conţinutul reclamelor şi al anunţurilor publicate în paginile revistei.

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, My Computer, CD Forum, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Noroceii, Alpha, Computer to Print, Matador, Security Magazin

Preşedinte: **Dorel Puchianu**

**Adresa redacţiei**
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
e-mail:
pcgames@mediacontact.ro
redactie@pcgames.ro
homepage: www.pcgames.ro

**Inserenţi**



ISSN: 1454-9964




COMPLETEAZĂ TALONUL ŞI TRIMITE-L PE ADRESA REDACŢIEI, PÂNĂ LA DATA DE 30 APRILIE 2005

Nume/Prenume

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

Bl. Ap. Cod poştal: Telefon:

Trimite acest talon pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, judeţul Bihor sau CP 54 Op7 Oradea, Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@mediacontact.ro

Nume/Prenume:

Adresa: Localitatea Jud. Str. Nr.

Bl. Ap. Cod poştal:

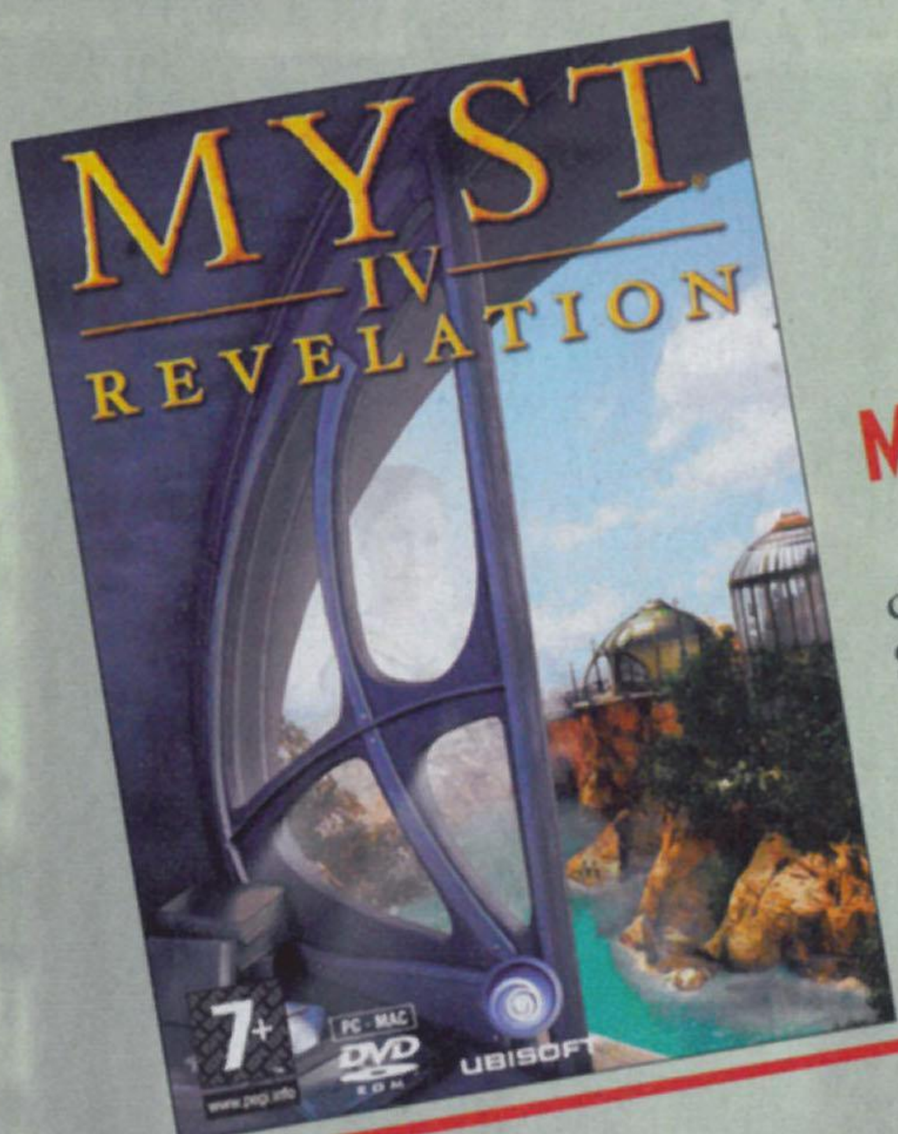
Telefon/Mobil: Data/luna/anul naşterii: / /

E-mail:

Specificaţi numărul membrilor familiei: Venit/lună

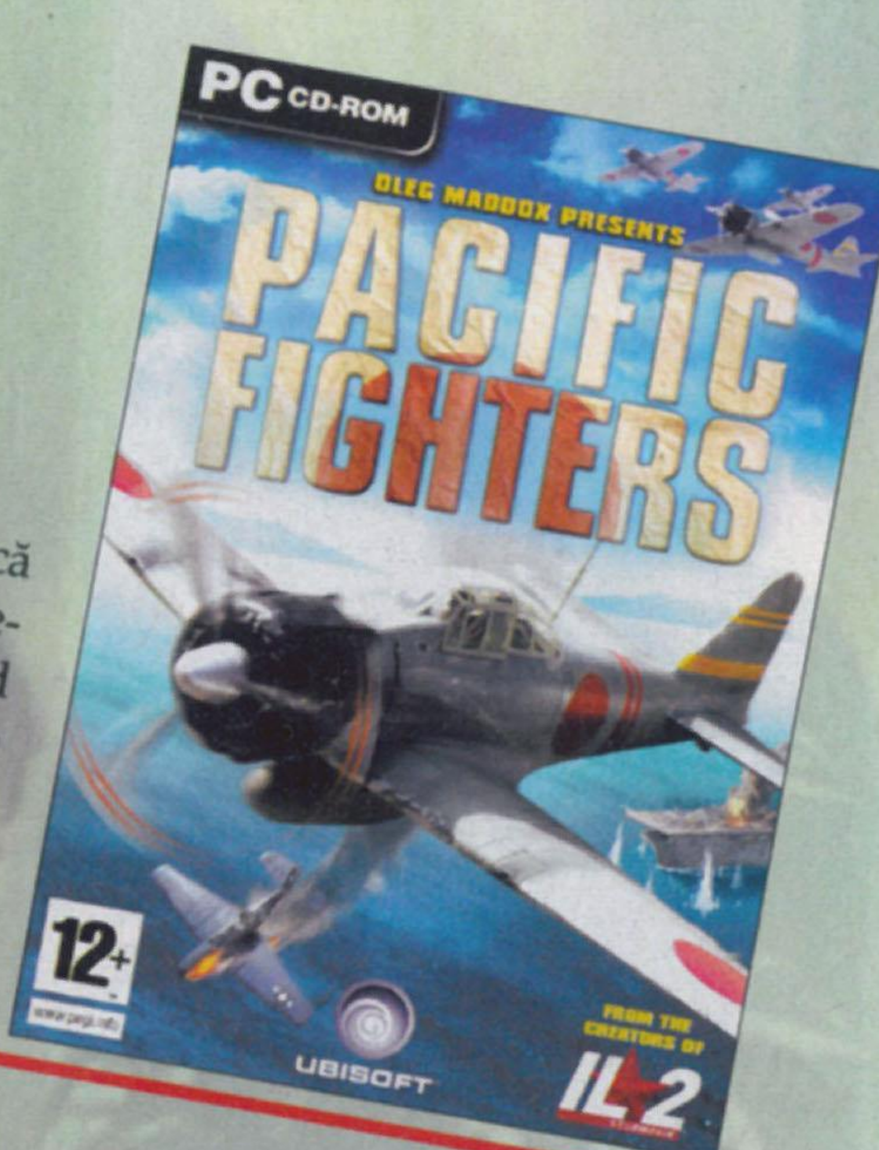

GRAFICĂ IMPRESIONANTĂ ȘI O ECHIPĂ CU INTELIGENȚĂ ARTIFICIALĂ DE EXCEPȚIE"
- GameInformer Online
STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO™
ECHIPA ESTE ARMA TA™
CONTROL FACIL AL ECHIPEI
ELEMENTE DIN EPISODUL III
PESTE 15 NIVELURI ANTRENANTE
MULTIPLAYER
ARME STAR WARS AUTENTICE
PC CD-ROM SOFTWARE
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
NVIDIA The way it's meant to be played
POWERED BY gamespy
LUCAS Arts
www.lucasarts.com
LUCASARTS ȘI SIGLA LUCASARTS SUNT MĂRCI ÎNREGISTRATE ALE LUCASFILM LTD. STAR WARS REPUBLIC COMMANDO ESTE O MARCĂ COMERCIALĂ A LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. © 2005 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. SAU LUCASFILM LTD. & ® SAU TM DUPĂ CUM ESTE INDICAT. TOATE DREPTURILE REZERVATE. MICROSOFT, XBOX, XBOX LIVE, SIGLELE LIVE ȘI SIGLA XBOX SUNT FIE MĂRCI ÎNREGISTRATE, FIE MĂRCI COMERCIALE ALE MICROSOFT CORPORATION ÎN S.U.A. ȘI/SAU ÎN ALTE ȚĂRI ȘI SUNT UTILIZATE CU LICENȚĂ ACORDATĂ DE MICROSOFT. GAMESPY ȘI DESIGNUL „POWERED BY GAMESPY" SUNT MĂRCI COMERCIALE ALE GAMESPY INDUSTRIES, INC. TOATE DREPTURILE REZERVATE.

# Completaţi talonul de la pagina 19 şi câştigaţi:



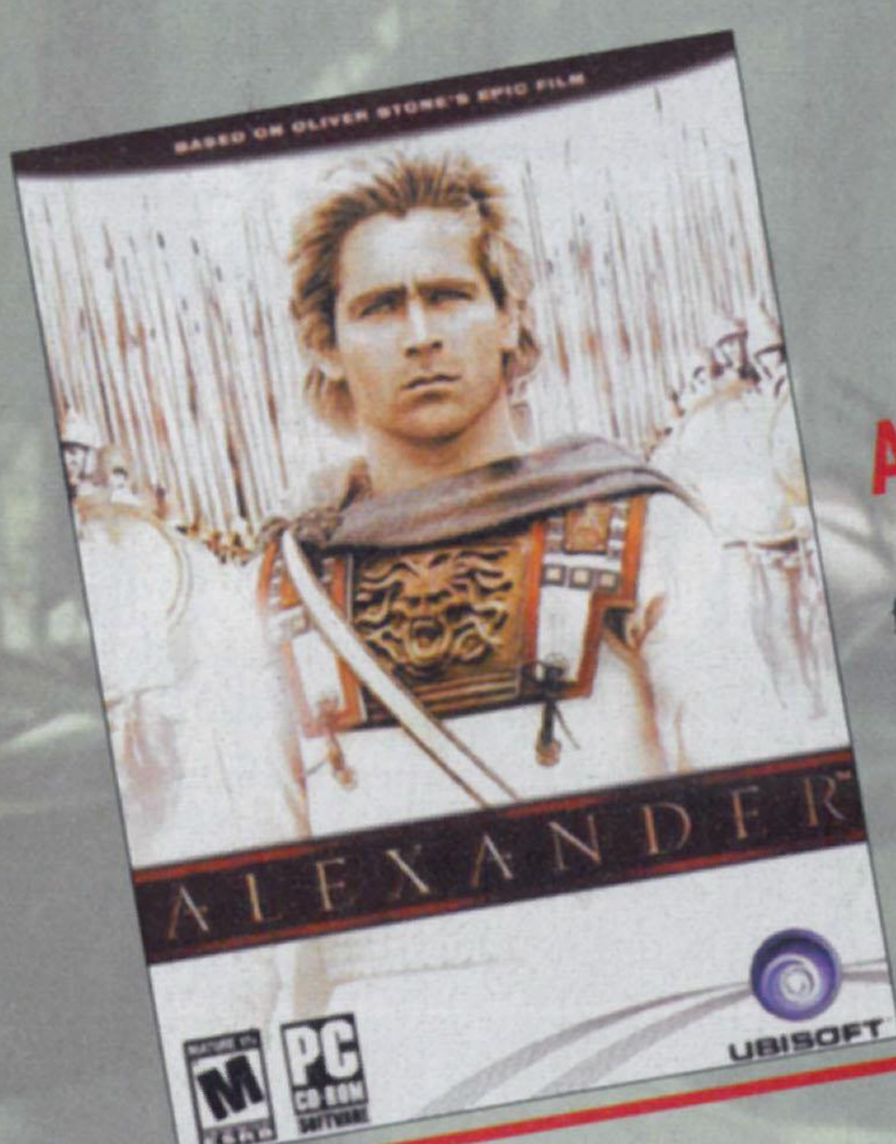

## Myst IV: Revelation - 5 jocuri

Într-un univers fantastic, o dramă de familie va dezvălui, în sfârşit, soarta a două personaje malefice, Sirrus şi Achenar, ce fuseseră introduse în chiar primul joc din serie. Încercând să descopere misterul din spatele dispariţiei unei fetiţe, jucătorul trebuie să se aventureze într-o lume intensă, plină de surprize, a cărei înţelegere va fi, de fapt, adevărata revelaţie.




## Pacific Fighter - 3 jocuri

Atunci când trupele japoneze decid să pornească ofensiva pe frontul din Oceanul Pacific, bombardierele şi fighter-ele aliate sunt nevoite să replice. Având la dispoziţie un număr impresionant de modele de avioane aparţinând ambelor tabere, jucătorul are posibilitatea de a lua războiul pe cont propriu şi de a primi laurii victoriei.




## Alexander - 10 jocuri

Folosindu-se de scene exclusive, împrumutate din filmul cu acelaşi nume, Alexander scufundă jucătorul în epoca antică a cuceririlor lumii. Asemenea personajului istoric, suntem puşi în faţa aceloraşi provocări: management de resurse, mobilizarea unor armate de proporţii epice precum şi, factorul cel mai important, lots o' fun.

**Premii oferite de**

UBISOFT™ şi PCGames 4 fun


TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY™
UBISOFT

# Completaţi talonul de la pagina 19 şi câştigaţi:



## Thrustmaster Top Gun Afterburner Force Feedback Joystick - 3 buc.

Ideal pentru flight sim-uri, cât şi pentru air combat games, acest model oferă un realism optim, distracţie la maxim, fiind dotat cu o serie de accesorii ce fac concurenţa să tremure. Dintre acestea, un full detachable throttle, 8 action buttons şi un point of view button fac ca şi începătorii în ale joystick-urilor să se obişnuiască repede cu el.

## Thrustmaster Top Gun Afterburner II Joystick - 5 buc.

Un model creat special pentru cei mai pretenţioşi dintre noi, Afterburner 2 oferă o gamă foarte largă de facilităţi. Printre acestea, portul USB, un throttle în mărime naturală detaşabil, un 8 way hat switch, feedback ajustabil, twisting handle cu mecanism de blocare, mânere de cauciuc, o grămadă de funcţii programabile.... Ce mai, e complet.





## Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad - 10 buc.

Fiind dotat cu cea mai nouă tehnologie pe unde radio, acest gamepad combină un design deştept cu un look deştept. Optim pentru orice gen de joc, de la simulatoare spaţiale sau sportive, până la cele mai pretenţioase FPS-uri, gamepad-ul este foarte uşor de folosit, fără să necesite nici un soi de driver sau alte bătăi de cap. Just... plug and play...

## Premii oferite de

UBISOFT™ şi PCGames 4 fun

Hercules

# FII DJ.
# FII DJ ADEVĂRAT.
# FII DJ ADEVĂRAT LA UN PREȚ ADEVĂRAT.

DJ CONSOLE





panou spate



panou față

## ACASĂ LA PETRECERE ÎN CLUB

Revoluționara Hercules DJ Console îți oferă acces la toate instrumentele unui DJ profesionist, fără a fi nevoie să cari lăzi de discuri. Doar conectezi laptopul sau PC-ul, niște boxe și începi. Dacă vrei, conectezi căștile sau microfonul și ești un DJ de nivel profesionist acasă, la o petrecere sau la club.Tot ce ai nevoie este aici!

- Plays Mp3's, WMA, .Wav, CD's
- Includes 24 bit sampling, 48KHz USB sound card
- 6 independent outputs - surround sound ready
- Stereo line inputs
- Midi in/out, General Midi
- Optical & co-axial SPDIF input/output
- Bundled with a large suite of DJ software
- Compatible with some other DJ software
- 43 assorted buttons, wheels, knobs, high quality ALPS faders
- Durable ABS plastic carrying case converts to slip-proof base, shoulder strap
- Phosphorescent keys allow you to see control surface in low light
- Loop sample, cue, match beats, cross fade, scratch, EQ, effects, change pitch, quick search for songs
- Monitor while playing, talkover attenuation
- 102dB ADC, 106dB DAC
- USB 2 & 1 compatible
- ASIO 2.0 compatible



## THE HERCULES DJ CONSOLE...UNREAL!

149 €*

Unic importator:
Ubisoft România
Str. Siret nr. 95,
Sector 1, București
Tel.: 021-5690600
Fax: 021-5690601
e-mail: sales@ubisoft.ro

www.hercules.com

* Preț de vânzare recomandat. Nu include TVA

**Produs disponibil în toate magazinele de specialitate**

best computers · dc Depozitul de calculatoare · Ultra PRO Computers · SENORG ROMANIA SRL · alliance computers · diverta


THRUSTMASTER®
www.thrustmaster.com
Nomads' Wireless Pack
Soluția ideală pentru libertatea laptop-ului!
Pachet de 4 accesorii:
• Minimouse optic fără fir, cu acumulatori
• Keypad digital cu două porturi USB integrate
• Căști cu cablu retractabil de 1,2 m
• Geantă compactă de transport
SENZAȚIA PUTERII!
FireStorm™ Dual Power 3
Autoritatea în gamepad-uri Force Feedback!
Două motoare puternice, 12 butoane programabile, 2 ministick-uri analogice - control pe 4 axe, textură cauciuc integrală, D-pad 8 direcții
Top Gun™ Afterburner™ FFB
Joystick-ul Force Feedback cu throttle complet detașabil.
Două motoare puternice, 8 butoane programabile, throttle mărime naturală, twisting handle, 60 de funcții programabile, textură cauciuc integrală, rezistență ajustabilă, bază stabilă
Enzo Ferrari™ Force Feedback
Replica unică a volanului Enzo Ferrari™, compatibilă cu toate jocurile PC de curse
Efecte puternice Force Feedback, 8 butoane programabile, schimbătoare de viteză pe volan, textură de cauciuc integrală, control progresiv al accelerației și frânei prin clapete pe volan și pedale analogice, D-pad cu 8 direcții
Thrustmaster: perifericele PC-ului tău.
Pentru toți entuziaștii simulărilor de zbor, simulărilor sporturilor motorizate, ai jocurilor sportive și de acțiune.
Chiar și soluții portabile pentru utilizatorii de laptop PC. Thrustmaster - Senzația puterii!
Unic importator: Ubisoft România, Str. Siret nr. 95, Sector 1, București. Tel.: 021-5690600, Fax: 021-5690601, e-mail: sales@ubisoft.ro
Produse disponibile în toate magazinele de specialitate
best computers
DC DEPOZITUL DE CALCULATOARE
ultra PRO
SENORG ROMANIA SRL
alliance computers
diverta
Carrefour
cora

# Completaţi talonul de mai jos şi câştigaţi:

## HERCULES 16/12 FW

*FireWire Audio 24-bit 96kHz 16-In/12-Out & MIDI*

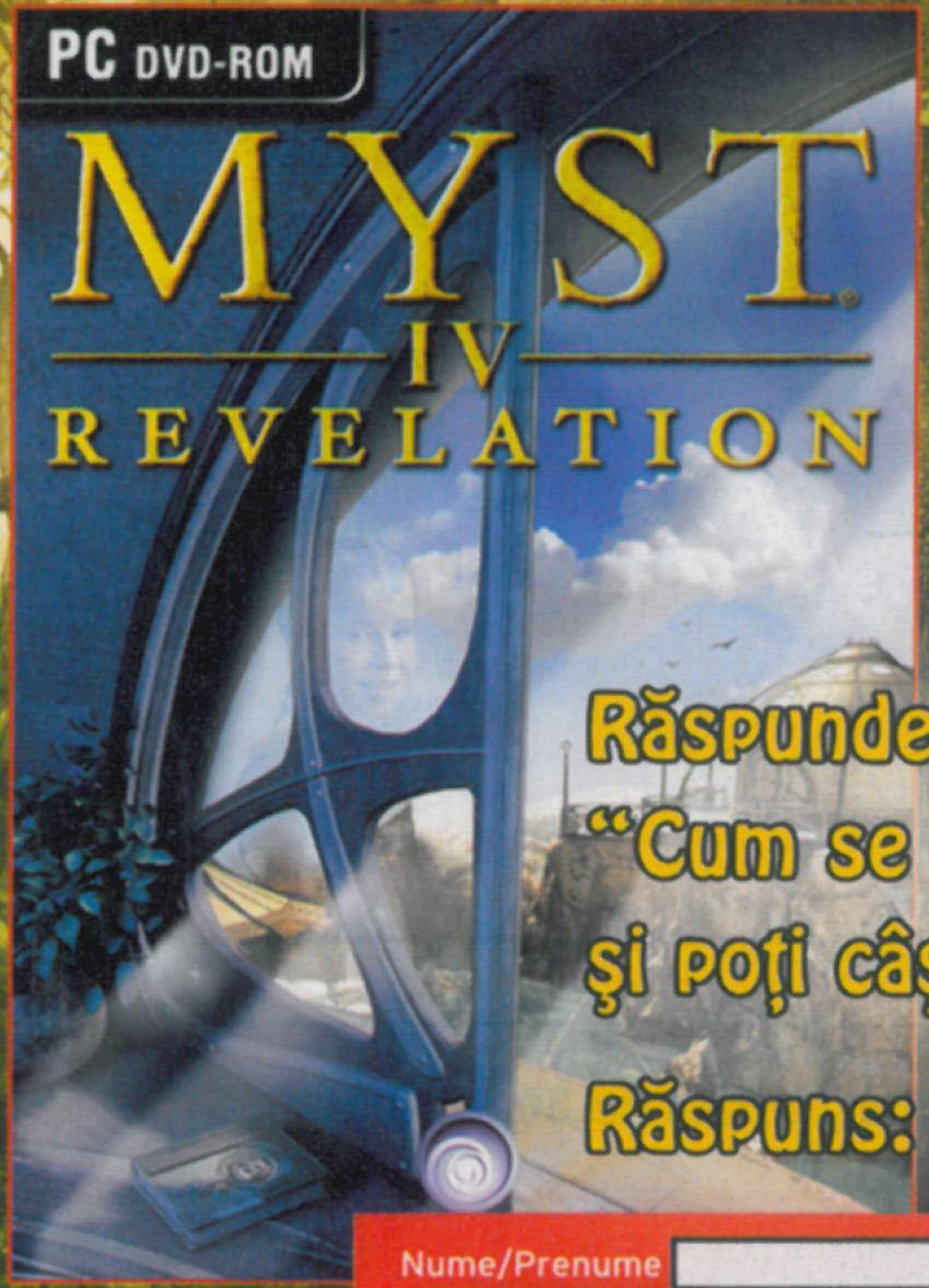
Companionul ideal pentru toţi muzicienii şi muzicanţii aflaţi în căutarea unui digital hard disk dotat cu recording system, acest produs beneficiază de tehnologia unică FIREWIRE (IEEE 1 394). Fiind compatibil atât cu PC-urile noastre de toate zilele cât şi cu sistemele Mac, acest produs nu trebuie să lipsească din arsenalul amatorilor de muzică.







PC Games 4 Fun










**Răspunde la întrebarea "Cum se numeşte simulatorul naval realizat de Ubisoft România?" şi poţi câştiga unul din produsele prezentate în paginile 14, 16 şi 19!**

Răspuns: ______

Nume/Prenume ______

Adresa: Localitatea ______ Jud. ______ Str. ______ Nr. ______

Bl. ______ Ap. ______ Cod poştal: ______ Telefon: ______

Trimite acest talon pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, judeţul Bihor sau CP 54 Op7 Oradea, Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@mediacontact.ro

COMPLETEAZĂ TALONUL ŞI TRIMITE-L PE ADRESA REDACŢIEI, PÂNĂ LA DATA DE 30 APRILIE 2005

## Câştigă un set de Ochelari XForce3D™



Cu **XForce3D™**, monitorul care va separa de jocurile preferate este acum îndepărtat, iar voi veţi fi catapultaţi efectiv în mijlocul acţiunii.

Cu ajutorul tehnologiilor de Realitate Virtuală folosite numai în parcurile de distracţii din afara ţării, jocurile voastre vor fi transformate dintr-o experienţă plană, bidi-dimensională, într-o aventură tridimensionala diferită de tot ce aţi încercat până acum.

Ochelarii **XForce3D™** sunt accesoriul care vă trebuie pentru a avea un sistem PC complet dedicat jocurilor 3D. Cu aceşti ochelari, aproape orice joc care rulează sub OpenGL sau Direct3D poate fi jucat 3D, acţiunea jocului ieşind efectiv din ecranul monitorului către voi. Vreţi să jucaţi **Counter Strike, Unreal Tournament 2003, Mafia, Age Of Mythology, Command and Conquer Generals** sau **Need for Speed Underground**? Aveţi de acum ocazia să le jucaţi 3D în adevăratul sens al cuvântului.



### Talon de concurs

PC Games 4 Fun — VIREAL www.vrshop.ro

**Câştigă un set de ochelari XForce3D™**

Completează talonul şi trimite-l într-un plic la adresa redacţiei **PC Games 4 Fun** până la data de **30 aprilie 2005**

Nume/Prenume ______

Adresa: Localitatea ______ Jud. ______ Str. ______ Nr. ______

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ______

**Trimite acest talon pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu nr. 34, et.1, 410094, Oradea, judeţul Bihor sau CP 54 OP7 Oradea, Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@mediacontact.ro**

## Câştigă libertate în mişcare cu Logitech® Cordless RumblePad™ 2

Logitech

**Logitech® Cordless RumblePad™ 2** este un excelent partener de joc.

Consola foloseşte tehnologia avansată Logitech wireless la 2,4 GHz, incluzând sistemul de frequency hopping care elimină potenţialele interferenţe şi asigură o performanţă de vârf.

**Logitech Cordless RumblePad 2** utilizează doar două baterii AA, ce permit o autonomie pentru aproximativ 100 de ore de joc.

Consola include sistemul de vibraţie dual (dual-vibration feedback) pentru un mai mare realism al jocului la fiecare lovitură, ciocnire sau explozie .



### Talon de concurs

PC Games 4 Fun — Logitech

**Câştigă două Cordless RumblePad™ 2**

Completează talonul şi trimite-l într-un plic la adresa redacţiei **PC Games 4 Fun** până la data de **30 aprilie 2005**

Nume/Prenume ______

Adresa: Localitatea ______ Jud. ______ Str. ______ Nr. ______

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ______

**Trimite acest talon pe adresa redacţiei PC Games 4 Fun, str. Col. Buzoianu nr. 34, et.1, 410094, Oradea, judeţul Bihor sau CP 54 OP7 Oradea, Tel.: 0259-441.523, e-mail: pcgames@mediacontact.ro**


vrshop.ro
Echipamente stereo
Accesorii si periferice
PRODUSE
OCHELARI 3D
LCD shuterglasses
OCHELARI 3D
paper glasses
OCHELARI 3D
accesorii
CD-ROM 3D
imagini 3D
DVD-ROM 3D
filme 3D
LENTICULAR 3D
soft + frames
CASTI VR
hmd 3D
CASTI VR
hmd 2D
CASTI VR
profesionale
TRACKERE
head trackere
MONITOARE 3D
autostereoscopice
KIT DISPLAY 3D
pt. monitor LCD
PERNE FF
force feedback
SCAUNE FF
force feedback
CASTI AUDIO FF
force feedback
VOLANE FF
force feedback
MANUSI VR
gloves
JOYSTICK VR
cyberstick
OCHELARI 3D - LCD
XFORCE 3D
GLASSES
(X-Force, Co.)
2.599.000 lei
Leu nou 259,90 lei
COMANDA
OCHELARI 3D - papper glasses
3D ANAGLYPH
(rosu/cyan)
WWW.VRSHOP.RO
ECHIPAMENTE ȘI TEHNOLOGII
STEREOSCOPICE 3D ȘI
DE REALITATE VIRTUALĂ
WWW.VRSHOP.RO

PROFIL

# Sandu Florea



**PC Games:** *Stimate domnule Sandu Florea cred că persoana dumneavoastră nu necesită prezentări fanilor benzilor desenate din mica noastră patrie. Totuşi pentru cei care nu sunt familiarizaţi cu colorata lume Marvel vă rog să vă prezentaţi în câteva cuvinte.*

**Sandu Florea:** M-am născut în 1946 în comuna Ghelari judeţul Hunedoara. Sunt de profesie arhitect, dar am debutat în grafică de carte şi benzi desenate în 1968 cu un serial comic intitulat "Năzdrăvăniile lui Păcală" în revista Luminiţa... Pe parcursul următoarelor două decade am publicat nouă albume de benzi desenate la diverse edituri, pe diferite tematici colaborând în acelaşi timp la toate revistele pentru copii şi tineret ale vremii. Pe lângă decernarea câtorva premii în ţară, unul din albumele mele "În lumea lui Harap Alb" a obţinut premiul I la Eurocon '80, Stressa, Italia. În 1991 am plecat împreună cu familia din ţară şi m-am stabilit la New York, unde trăiesc şi în prezent. De atunci am lucrat fără întrerupere în industria de comicsuri americană şi aş putea spune că sunt singurul grafician profesionist roman care a trăit exclusiv din benzi desenate.

**PC Games:** *Ce v-a împins să alegeţi tocmai această carieră şi cum aţi reuşit să aterizaţi la Marvel?*

**Sandu Florea:** Această întrebare mi-a fost pusă de multe ori şi privind în urmă la cariera mea de grafician care s-a desfăşurat de-a lungul a peste trei decade aş putea spune că banda desenată m-a ales pe mine şi nu eu pe ea. Valurile vieţii m-au purtat prin multe locuri, am încercat multe direcţii de activitate dar povestirile în imagini s-au dovedit a fi singura profesiune viabilă pentru mine. Acest lucru mă uimeşte şi în prezent deoarece aici în Statele Unite care este patria benzilor desenate şi unde este extrem de dificil să publici ceva în acest domeniu, soarta a vrut ca să încep colaborarea cu cea mai mare editură de comics din lume, Marvel, după numai trei luni de la sosire. Nu după mult timp, au început să apară tot mai multe comenzi pe masa mea de lucru cu nume de personaje de care nici nu auzisem sau la care nici nu îndrăzneam să visez: Conan Barbarul, Thor, Spiderman, X-Men, etc. Comicsurile care purtau numele meu pe copertă au început să se înmulţească cu repeziciune, iar după o vreme le-am pierdut şirul. Cineva m-a rugat să-i dau nişte cifre pentru un interviu şi scotocind prin arhivă am aflat cu surprindere că au depăşit cifra de 120 de titluri. Deşi la prima vedere norocul a avut un rol important în aventura mea de peste ocean, adaptarea rapidă la cerinţele pieţei americane a fost cheia succesului meu în acest domeniu. Efortul susţinut pe o perioadă de mai mulţi ani a dat roadele aşteptate şi pot spune că adevăratul progres a început atunci când am reuşit să "uit" complet modul de abordare a acestui gen pe când eram în ţară, practic reinventand cariera mea de desenator pe baze cu totul noi.



**PC Games:** *La ce proiecte cunoscute aţi lucrat? Aveţi vreun personaj favorit? Povestiţi-ne despre el.*

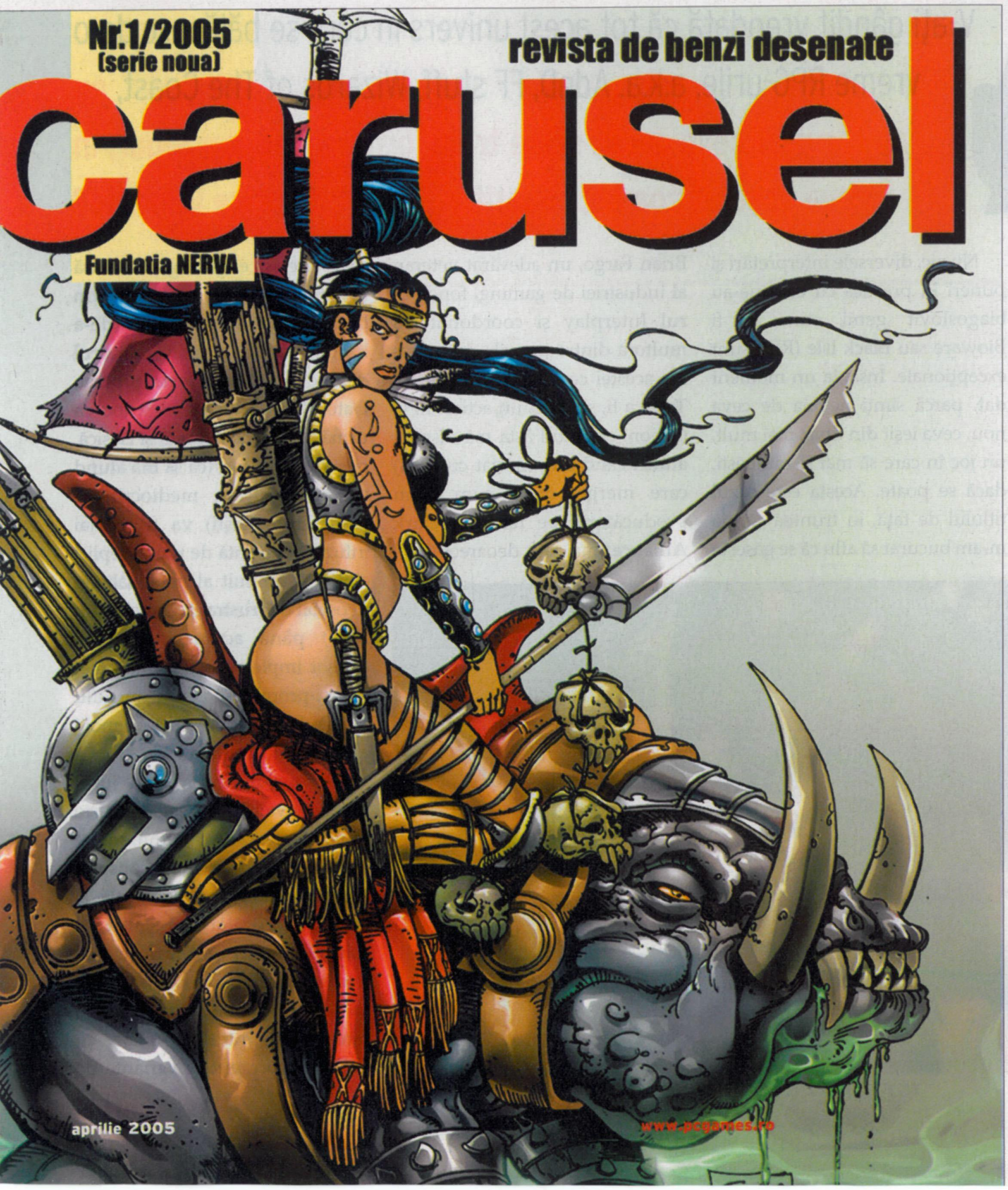
**Sandu Florea:** Pe parcursul celor 14 ani de activitate în America, am colaborat la toate personajele importante din Universul Marvel începând cu Conan Barbarul, Thor, Doctor Strange, Hulk, Daredevil, Elektra, etc şi terminând cu Fantastic Four, Avengers, X-Men, etc. Am lucrat şi ca penciller (artist care executa numai desenul în creion) sau ca inker (artist care executa trasul în tuş a desenelor în creion) pentru alte edituri mari ca DC Comics, Dark Horse Comics şi Chaos Comics. Printre proiectele cunoscute la care am colaborat as putea enumera: Buffy the Vampire Slayer (Dark Horse), Conan, Fantastic Four, Spiderman, Blade, iar recent am început lucrul (ca inker) la X-Men the End! o serie de 18 comicsuri care pe parcursul a doi ani va fi povestea SFÂRŞITULUI grupului de superoi cu numele de X-Men. Deşi acţiunea se desfăşoară în viitor (peste 15 ani) seria se bucură de un real interes din partea fanilor, deoarece eroii lor favoriţi mor pe capete şi toţi aşteaptă cu sufletul la gură să vadă dacă mai rămâne cineva în viaţă când se va termina serialul. Primele episoade s-au

vândut în tiraje record de peste 100.000 exemplare.

**PC Games:** *Cum vedeţi situaţia benzilor desenate la ora actuală în România? Care credeţi că va fi evoluţia acestui domeniu în următorii ani?*

**Sandu Florea:** Spre deosebire de alte ţări, banda desenata nu şi-a găsit la noi în ţară un loc proeminent în cultura populară. Aceasta se datorează în primul rând ghetoului cultural impus de regimul comunist asupra întregii noastre societăţi cu repercursiuni încă vizibile în prezent, dar şi lipsei de interes a editurilor care după revoluţie nu au oferit publicului decât sporadic publicaţii de acest gen. Unii dintre dumneavoastră poate îşi mai amintesc de o revistă cu povestiri în imagini numită Carusel, pe care am publicat-o prin anii '90 şi care pe parcursul a 11 numere a încercat să facă cunoscut acest gen la noi în ţară. Revista Carusel va reapare în curând într-o serie şi format nou, modern, propunându-şi să continue drumul deschis cu peste zece ani în urmă. Pe lângă două celebre seriale străine în copyright (Conan Barbarul şi Aliens), revista va conţine şi o secţiune românească unde tinerii desenatori vor putea publica cele mai bune creaţii ale lor. Am convingerea că amatorii acestui gen de artă vor cumpăra revista care se va găsi în curând la chioşcurile din toată ţara. Dorinţa mea cea mai fierbinte este ca această revistă să aibă o viaţă lungă şi să constituie o pepinieră a talentelor româneşti şi poate a viitorilor artişti români care vor desena (de ce nu?) Superman, Batman sau X-men.






**PC Games:** *Ce părere aveţi despre filmele şi jocurile făcute pe baza universurilor Marvel? (vezi X-men, Dare Devil, Elektra, Hulk etc.)*

**Sandu Florea:** Ecranizarea celebrelor personaje din comicsurile americane nu este un fenomen nou. Deşi multe din adaptările TV şi pe marile ecrane au fost inegale ca valoare, în ultimii ani dezvoltarea animaţiei pe computer şi a efectelor speciale de un rafinament de neimaginat cu câţiva ani în urmă au permis realizarea unor pelicule remarcabile care prin acurateţea personajelor şi credibilitatea lor sunt la nivelul celor mai bune creaţii ale artei cinematografice. Un exemplu convingător este Spiderman şi X-Men care nu numai că au depăşit toate recordurile de încasări, dar s-au bucurat şi de o mare popularitate atât la public cât şi la critică. Jocurile electronice inspirate de personajele din comics se integrează perfect în peisajul multicolor al mass-media audiovizualului şi a Internetului. Ele de fapt vor constitui viitorul culturii de divertisment, alături de comics, filme şi tot ce tine de domeniul artelor audiovizuale.

**PC Games:** *Vă mulţumim şi vă dorim mult succes în continuare!*

A CONSEMNAT JACINT ERDEI

jacint@pcgames.ro





# The Bard's Tale

**DATE**

**Producător**
inXile

**Publisher**
Ubisoft

**Termen**
25 martie 2005

V-aţi gândit vreodată că tot acest univers în care se bălăcesc de-o vreme RPG-urile, a.k.a. AdnD, FF stuff, Wizards of The Coast, **nu au făcut altceva decât să se transforme încet, dar sigur, în ceva absolut comun, repetitiv şi lipsit de orice inovaţie?**

Un paladin ce refuză, cu o galanterie demnă de epoca de piatră, orice recompensă i se oferă sau un evil necromancer (care trebuie să aibă de fiecare dată o serie de minions of destruction) ce decide subit că e timpul să cucerească lumea, ei bine, toate aceste „chici-uri" se repetă frustrant de mult în toate jocurile de gen.

Nu zic, diversele interpretări şi puneri în practică cu care ne-au blagoslovit genii cum ar fi Bioware sau Black Isle (RIP) sunt excepţionale. Însă, la un moment dat, parcă simţi nevoia de ceva nou, ceva ieşit din tipar, mai mult, un joc în care să mai şi zâmbeşti, dacă se poate. Acesta este cazul titlului de faţă, în fruntea căruia m-am bucurat să aflu că se găseşte Brian Fargo, un adevărat veteran al industriei de gaming, fondatorul Interplay şi coordonatorul multora dintre jocurile de succes ale acestei companii. **The Bard's Tale** va fi, se pare, un action RPG (action, cuvântul ăsta mă disperă atunci când este asociat cu RPG) care merge, după cum spun producătorii, pe felia lui **Dark Alliance** (mai ales deoarece foloseşte acelaşi engine grafic), însă promite să iasă cu mult din tiparele standard impuse de-a lungul anilor, prin umorul debordant cu care este piperat. Datorită faptului că acest joc va urmări o reţetă comună şi clasică, cireaşa de pe tort (ca să mă afund şi mai mult în mediocritatea presei româneşti) va fi tocmai infuzia constantă de umor, replici cinice şi un cult al personalităţii deosebit de frustrant. Din câte am văzut până acum, ideea este binişor implementată, sună excelent şi promite să aducă un suflu nou în buzunarele pline de molii ale gamerilor supăraţi.



Personajul principal în jurul căruia se va ţese întreaga poveste este un spadasin / summoner / bard care va fi în mod constant terorizat de populaţia locală şi obligat să ducă la bun sfârşit tot soiul de munci care mai de care mai inutile şi mai dubioase. Jocul va beneficia de un sistem clasic de interacţiune între personaje, cu deja omniprezentele variante de

răspuns evil sau good; însă, se pare că această interacţiune şi, mai mult, felul în care jucătorul va trata celelalte personaje, se va reflecta în evoluţia ulterioară a jocului. De exemplu, un comportament... neadecvat faţă de o tanti barmană la începutul jocului îţi va dezvălui o personalitate a acesteia la care, probabil, nu te-ai aştepta nicicum... Aceste variaţii in-game vor avea poate ca rezultat o rejucabilitate garantată, mai ales ţinând cont de faptul că dialogurile sunt excelente şi pline de un umor negru de nota 10.



Şi pentru a vă explica mai exact în ce constă umorul lui **The Bard's Tale**, primul quest din joc (pe care l-am putut exploata în varianta preview) constă în curăţarea unei pivniţe ce a fost infestată cu şobolani. La scurt timp, ne dăm seama că, de fapt, ne luptăm pe viaţă şi pe moarte doar cu o singură rozătoare „feroce", iar după eliminarea acesteia, camera face o rotaţie de 360 de grade plus un zoom pe măsură în jurul bardului care apare triumfător într-o aură eroică, de parcă ar fi ucis o armată întreagă de vampiri. Despre asta este vorba în acest RPG, mai bine spus despre ironizarea tuturor clişeelor prezente de-a lungul timpului în jocurile de profil, despre crearea unei personalităţi aparte tocmai prin ridiculizarea personalităţilor altor jocuri. Genial.

În ceea ce priveşte gameplay-ul, producătorii nu doresc să se îndepărteze prea mult de ceea ce înseamnă action RPG. Totul va fi cât se poate de straightforward, vom avea la dispoziţie un inventar, un număr satisfăcător de arme şi alte obiecte, precum şi o cărţulie cu vrăji pe care o vom putea răsfoi când ne vrea sufleţelul. Vrăjile implică, printre altele, şi câteva summon, prin intermediul cărora tot soiul de creaturi (controlate de calculator, însă) ne vor sări în ajutor.

Acţiunea are un feeling aparte, probabil şi din cauza engine-ului grafic, suferind totuşi de mici probleme legate de mişcarea camerei. Grafica se vrea a fi un fel de cvasi 3D, asemănătoare din punct de vedere al focus-ului cu cea din **Warcraft 3**, în sensul că vom putea face un mic zoom, in şi out, însă mult prea mic pentru a face vreo diferenţă. Încă nu mi-am putut da seama despre balansarea AI-ului şi a dificultăţii, cu siguranţă vom avea parte de o aventură cum nu se poate mai haioasă şi mai antrenantă.

Până în momentul de faţă, mai ştim că jocul conţine peste 1.000 de pagini de dialog şi că promite aproximativ 30-40 de ore de joc la prima încercare (ceea ce este mult, comparativ cu ce am jucat în ultimul timp). Undeva în primul trimestru al acestui an ne vom putea delecta cu o poveste plină de umor, cu un anti-erou cum de mult nu am mai văzut, ce mai, cu un joc de concepţie nouă, ce promite să schimbe anumite concepte legate de gameplay în industria jocului.

BEATitudinea S.A. PAUL
paul@pcgames.ro

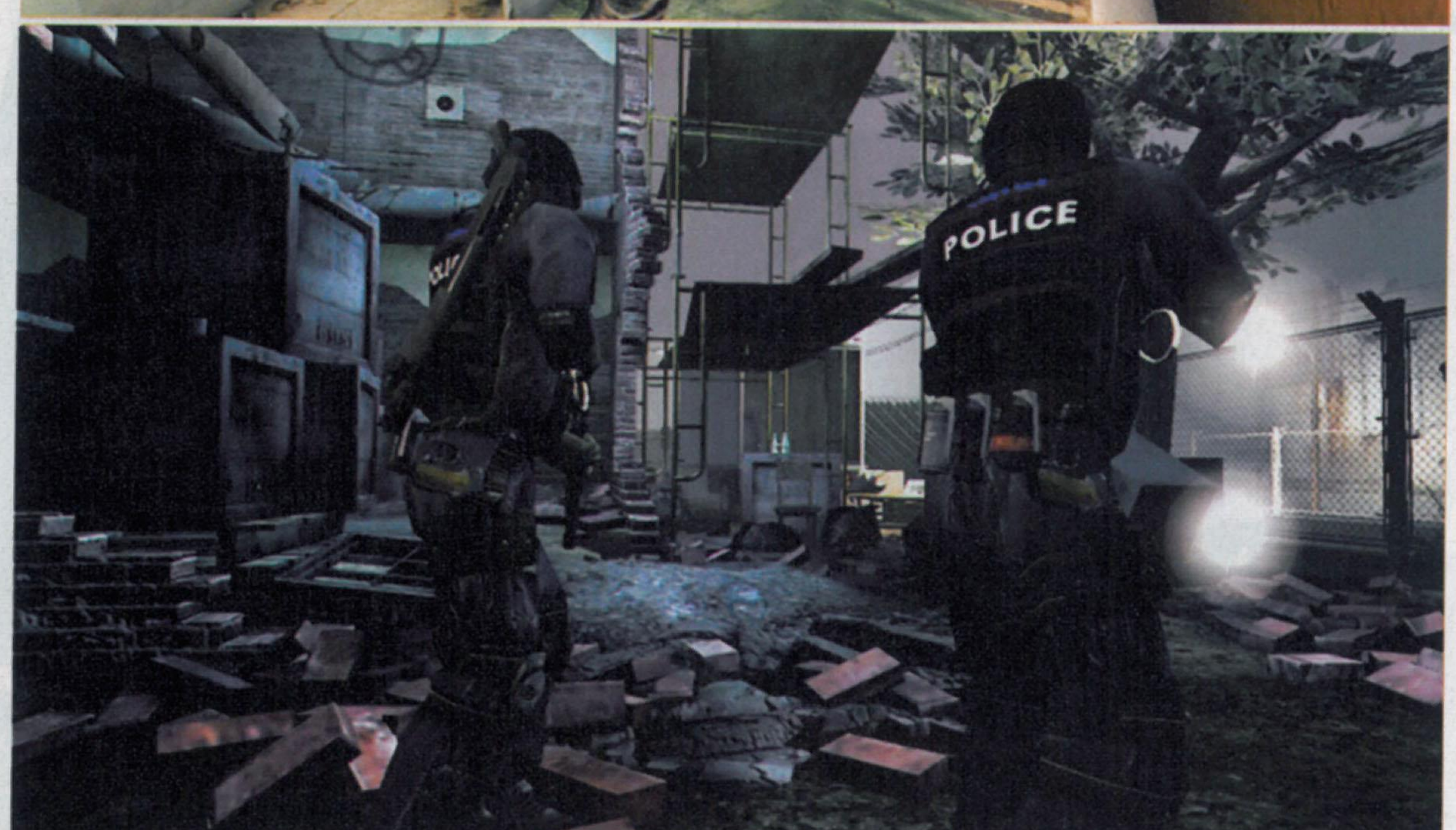




# SWAT 4








Nu înţelegeţi ce distracţie pot găsi unii în a juca Rainbow Six, Operation Flashpoint sau Ghost Recon? **SWAT 4 s-ar putea să vă lumineze în această privinţă... ba chiar s-ar putea să vă atragă către acest gen de excepţie!**

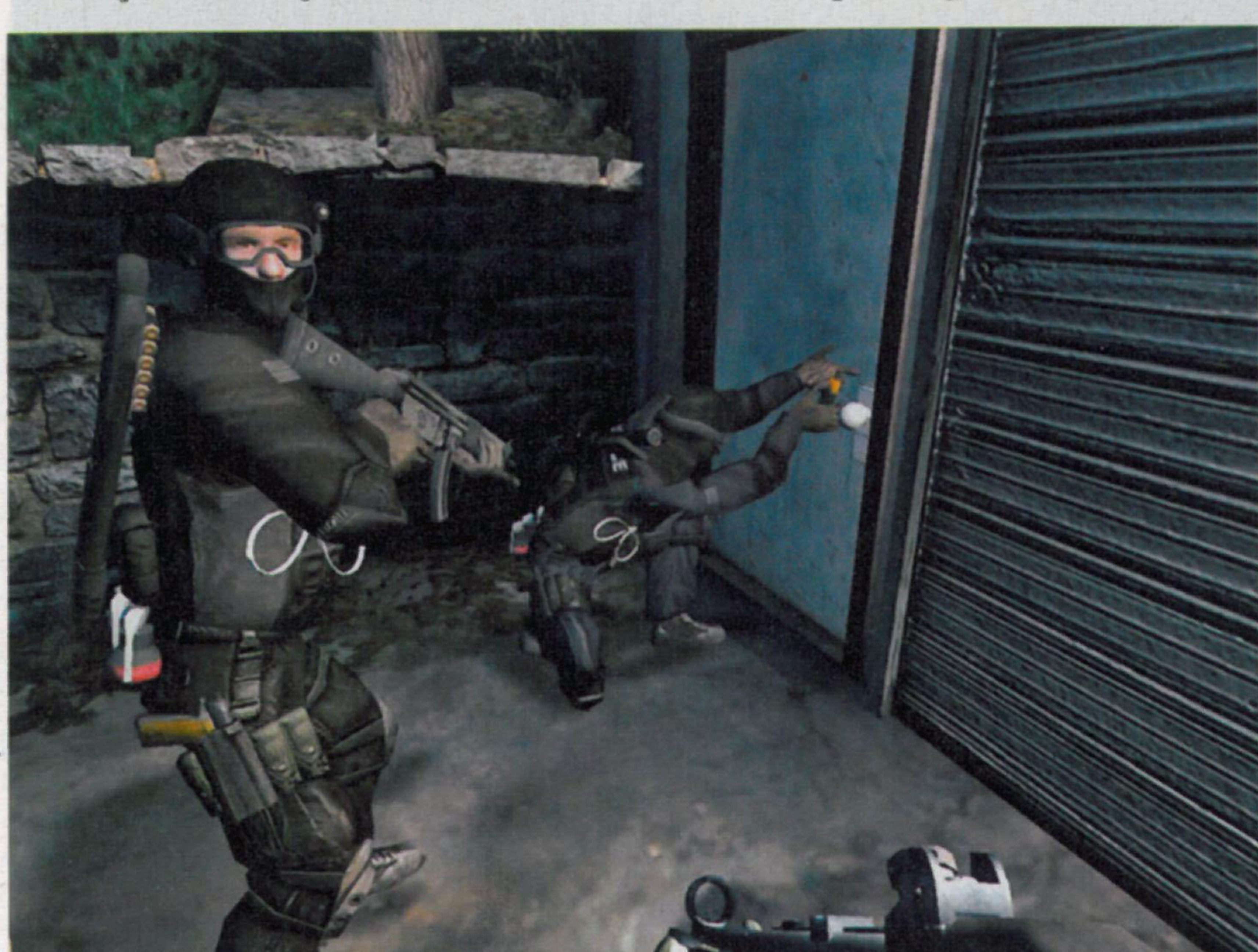
La origine simplu spin-off al seriei adventure Police Quest, saga **SWAT** a avut un debut scremut înainte să-şi găsească jucătorii în 1999, exploatând de minune gameplay-ul iniţiat de seria de cult **Rainbow Six**. Cu toţii credeam că Sierra a şters cu buretele seria după cinci ani de absenţă, dar iată că **SWAT 4** există, este palpabil (a se citi jucabil!) şi are la ora asta chiar un demo (vezi CD-urile şi DVD-ul revistei).



**DA' CE TERORISTE-S SECRETARELE** astea decoltate... apropo, Ioane, nu ţi se pare că ţinteşti cam jos azi?

În lumea lui **SWAT 4** avem de-a face cu trei tipuri de personaje: cei care au arme şi sunt băieţii buni, cei care au arme şi sunt ăia răi şi cei care nu au nici o armă şi îşi pun mâinile în cap întotdeauna. Noi o să fim, desigur, ăia buni. Suntem membrii unei unităţi de elită a poliţiei şi scopul nostru în viaţă este acela de a-i împiedica pe ăia răi să facă rău ălora care nu au armă.

În singleplayer conducem o grupă de asalt al cărei target este de a neutraliza suspecţii, fără să ucidă însă civilii. Pe parcursul a 14 misiuni diferite una de cealaltă, Irrational Games au considerat că nu trebuie să creeze o poveste pentru întregul joc. Fiecare misiune are însă un background destul de complet. Oricum, va trebui să neutralizăm inamicul. Pentru a reuşi, vom putea face uz de modalitatea "si dă-i, si luptă", adică masacrarea oricărei forme de viaţă umane şi de modalitatea tipică poliţiei, adică cea civilizată: le citim drepturile tuturor celor răi, îi arestăm şi îi trimitem la tribunal pentru a fi judecaţi. Sigur că jocul încurajează cea de-a doua formă, soluţie care este însă şi una destul de dificilă. Eh, dar ce s-ar alege din seria **SWAT** dacă totul ar fi floare la ureche? Pentru fiecare misiune terminată, jocul ne atribuie un scor. Cu cât ucidem mai puţină lume, cu atât scorul este mai ridicat. Cum facem să arestăm toată lumea fără să vărsăm picătură de sânge? Păi, mai întâi urlăm cât ne ţin rărunchii "Poliţia!" şi "Freeze!" (că aşa chiar că-i cul). Apoi, îl gazăm pe inamic mai ceva decât SS-iştii la Birkenau, aşa, ca să-l mai aburim niţel. După aceste manevre, îi putem pune cătuşele liniştiţi. Sună simplu, dar ca să reuşim va trebui să ne muncim creierii cu tactici şi să avem o bună colaborare cu ceilalţi membri ai echipei. Pentru asta, va trebui să le dăm ordine băieţilor. Jocul ne oferă două interfeţe în acest sens: prima o reia pe cea din **SWAT 3**, iar cea de-a doua este nou-nouţă şi foloseşte un meniu contextual. Pare ciudat pentru un FPS, dar după câteva minute de joc constatăm că este foarte practic. Putem comanda echipei să deschidă uşi, să se grupeze în spatele nostru, să arunce grenade, să cureţe o încăpere etc. Este foarte practic şi ne permite să ne testăm veleităţile de tacticieni trimiţându-ne oamenii să facă muncile murdare în locul nostru. Ei, şi aici intervine latura pur FPS a lui **SWAT 4**. Deplasările sunt lente. Foarte lente. Atât de lente încât viteza de alergare corespunde vitezei de mers normal în alte FPS-uri. Şi totuşi, luptele sunt foarte intense, rapide, pline de nerv şi viteza de deplasare adaugă mult stres: cum nu poţi fugi precum poliţiştii japonezi din faţa adversarului, trebuie să lupţi sau



**ŞEFU', VASILE** zice că uşa pare cam strâmtă după hamburgerul ăla de la MacDonalds!




**CEA MAI TARE HARTĂ** (pe) care am văzut-o până acum într-un FPS tactic!



SCOATE MASCA, JIGODIE ÎMPUŢITĂ! E apanajul nostru... şi numai al nostru. Ai înţeles?



GATA, ŞEFU', am pregătit friptanele şi Ghiţă localizează acum butoaiele de vin

să crapi acolo. Cu ce luptăm, asta e partea a doua: avem la dispoziţie shotgun-uri, puşti semi-automate, dar şi arme non-mortale cum este Pepper Gun-ul şi Taser care imobilizează adversarul. Mai avem grenadele clasice (Flashbang, gaz şi fum) şi câteva gadgeturi (care nu sunt din Pif). Muniţia fiind foarte limitată, va trebui să fim atenţi şi să nu o risipim. În singleplayer, utilizarea de arme non-mortale se poate dovedi o alegere excelentă, cu atât mai mult cu cât Pepper Gun-ul (mă predau: aţi ghicit, e preferata mea!) este foarte distractiv. Nu uitaţi: un inamic "condimentat" este mai recomandabil carierei voastre decât unul "copt". AI-ul inamicilor este rezonabil (dacă pot spune aşa!), în fine, este ca în toate jocurile **SWAT** de până acum. Jigodiile se predau atunci când văd că nu mai au nici o şansă sau atunci când sunt răniţi, dar vă asigur că pot fi şi foarte recalcitranţi: simulează o predare, după care scot pistolul exact când nu te aştepţi! Totuşi, putem avea un avantaj psihologic prin comenzile brutale de predare care funcţionează în funcţie de starea lor de spirit. Fie că este vorba despre inamici, fie că sunt ostatici, nu vom niciodată acelaşi scenariu: unii se predau fără să cârtească, alţii comentează şi alţii nici nu se sinchisesc de ordinele noastre... uneori, victimele se pot chiar transforma în călăi, apucând o armă de jos ca să-i lichideze pe terorişti! Eh, în focul acţiunii, al emanaţiilor de gaze lacrimogene, cu toate strigătele victimelor şi cele ale team-ului, ne aflăm de multe ori într-o confuzie totală, aceasta fiind şi scopul declarat al producătorilor.

Un alt aspect important al lui **SWAT 4** este multiplayer-ul foarte reuşit. În afară de un *Team Deathmatch* clasic, dar seducător de eficace, **SWAT 4** ne oferă şi un mod *VIP*, şi unul *Coop*. Ieşit din negura vremii lui **SWAT 3**, cel din urmă ne poartă pe diferite hărţi ale jocului, împreună cu echipa (care nu mai are inteligenţa artificială...). Sistemul de comenzi este bine păstrat şi afişează pe ecran semnale vizuale însoţite de un mesaj vocal. Putem afişa chiar perspectiva coechipierilor, ceea ce este foarte practic atunci când jucăm câte doi, de exemplu.

Vă amintesc că **SWAT 4** utilizează engine-ul Vengenace (o versiune modificată a lui Unreal Engine 2) şi că grafica este foarte îngrijită. Per ansamblu, grafica este foarte bună (chiar dacă unele hărţi sunt mai puţin reuşite decât altele... dar în care joc nu se întâmplă asta?) şi îţi creează sentimentul de imersiune totală în joc. Mai frustrant poate deveni faptul că nu toate obiectele sunt supuse engine-ului fizic, ci numai cele mici (şi nici acestea în totalitate). În rest, totul rămâne locului. La început, poate fi supărător, dar trebuie să ţinem cont de gameplay-ul tipic **SWAT**: cu o echipă pe care trebuie să o controlăm şi diferite tactici pe care să le folosim în faţa unui adversar viclean, nivelurile din **SWAT 4** s-ar fi transformat într-o imensă varză, dacă toate obiectele ar fi fost supuse legilor unui engine fizic!

Cu singleplayer-ul său care te acaparează şi cu un multiplayer bine făcut, **SWAT 4** poate deveni noua referinţă a shooter-elor tactice. Sigur că ar mai fi nişte bug-uri, dar cum jocul apare abia în aprilie, producătorii au tot timpul să corecteze greşelile.

JOHNNY AMNEZIC
cipri@pcgames.ro

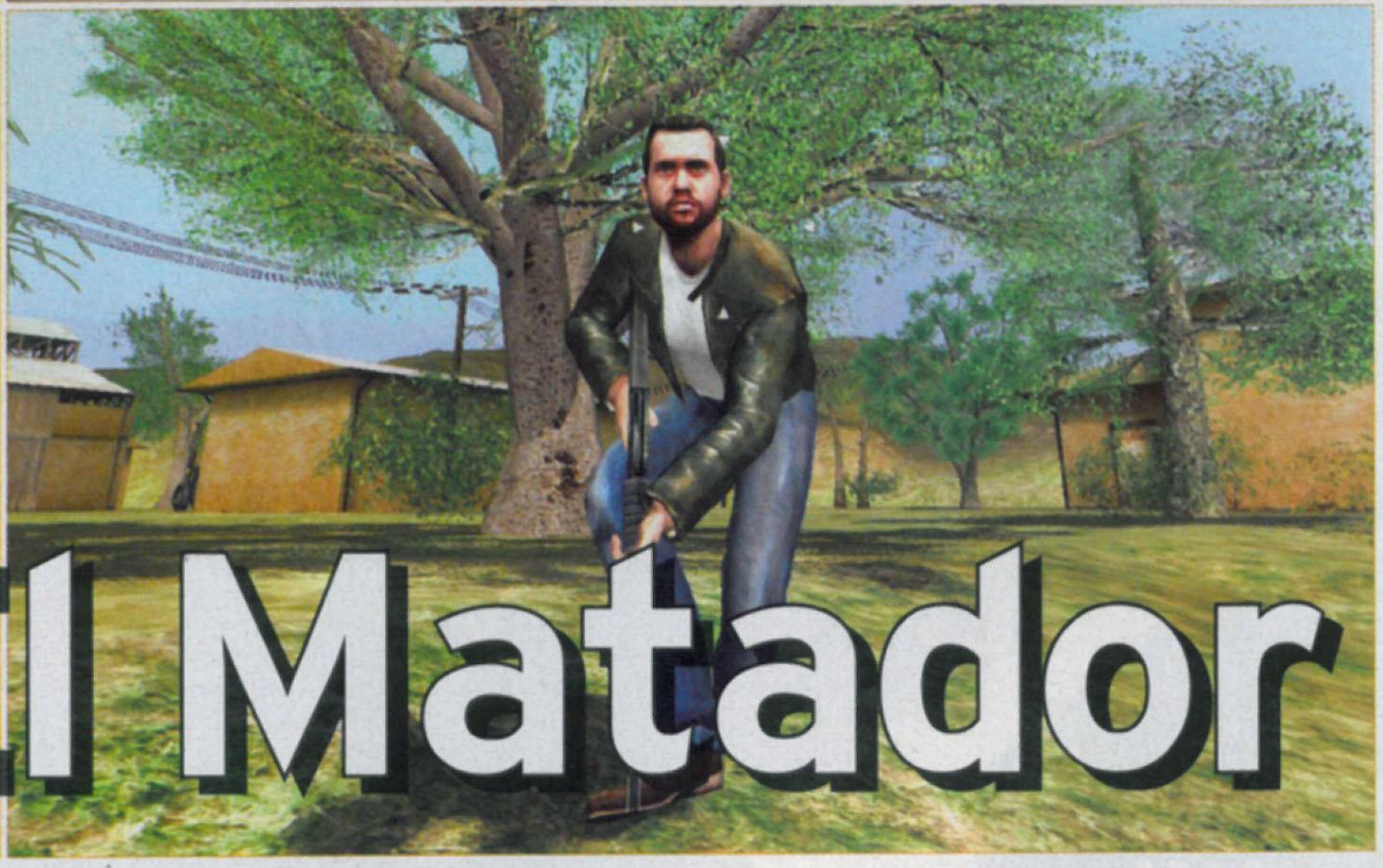


SWAŢILOR! Atenţie maximă la decolteuri, fuste mini şi/sau sutiene roşii: nu vă pună dracu' să admiraţi peisajul în detrimentu' acţiunii!









**DATE**

**Producător**
Plastic Reality Tehnologies

**Publisher**
Cenega

**Termen**
Trim. IV 2005

# El Matador

Pentru a deveni un matador adevărat, trebuie să îndeplinim una dintre următoarele condiţii: fie intrăm în arenă cu taurul comunal din Hidişelu' de Sus pentru a-l convinge că nu toate vitele îi aparţin, fie ne demonstrăm talentele literare şi stilistice pentru a deveni Matadorii presei româneşti, fie luăm forma unui personaj din viitorul titlu al celor de la Cenega, unde vom îmbrăţişa o grandioasă carieră de agent DEA.

Jocul de faţă va fi, după cum ne mărturisesc producătorii, o mixtură (sperăm noi reuşită) de third person şi stealth (aviz amatorilor de stat în umbră), cu o poveste plină de intrigi, trădări, dramatism şi corupţie. Povestea începe atunci când personajul principal se reîntoarce acasă ca proaspăt absolvent al cursurilor DEA, pentru a-şi găsi fratele asasinat de o puternică organizaţie criminală, Narcomafia. După cum sugerează şi numele acesteia, băieţii răi se ocupă cu droguri, asasinate, pe scurt, cu ceea ce un sindicat criminal care se respectă se ocupă. Fratele Matadorului, şi el un fost membru DEA, reuşise să se infiltreze şi să descopere o grămadă de secrete murdare ale unor oameni influenţi care aveau, într-o mai mică sau mai mare măsură, legături cu Narcomafia. Astfel, personajul nostru acceptă să continue misiunea fratelui său, văzând în aceasta o oportunitate de a-i descoperi asasinii şi de a-i pedepsi. Ei bine, povestea continuă cu o grămadă de răsturnări de situaţii, agenţi DEA corupţi, băieţi răi ce devin, peste noapte, aliaţi de nădejde, precum şi una bucată grup de asasini plătiţi, Sicarios, care sunt pe urmele noastre.

Dacă povestea jocului nu va satisface cele mai pretenţioase gusturi, atunci producătorii plusează cu o serie de features care mai de care mai interesantă: 15 locaţii detaliate, situate în America de Sud, modelate, se pare, după environmentul real din acea regiune, inamici originali, dotaţi cu un AI pe măsură, plus o atmosferă tensionată şi plină de adrenalină. Dacă ar fi să continui cu lista de detalii grafice, v-aş umple capul de verex / pixel shaderi, shadow maping-uri, pseudo-dynamic support-uri şi alte chestii legate de plăcile video ultra-potente, însă, în câteva cuvinte, producătorii promit un engine bine pus la punct, ce va încânta privirea jucătorilor. Combinat cu cele mai bune elemente ale genului stealth action (spun cei de la Cenega), jocul va fi un succes garantat. Aşteptăm cu interes.

www.elmatador-game.com



BEATitudinea S.A. PAUL
paul@pcgames.ro



# Keepsake

**DATE**

**Producător**
Wicked Studios

**Publisher**
necunoscut

**Termen**
Toamna 2005



**Keepsake** - un memento, o amintire din copilărie, o păpuşă misterioasă în jurul căreia se va învârti o bună parte din povestea acestui Adventure fantasy, de sorginte canadiană. **Jocul a fost destăinuit astă-toamnă, iar luna trecută l-am prins de limbă şi de coadă pe drăcuşorul-şef al studioului Wicked, Yves Bordeleau, încercând să-i smulgem cât mai multe detalii picante.** Să înceapă inchizitoriul!



**Hai să o luăm bătrânește: spune-ne câte ceva despre tine și echipa de la Wicked'.**

Păi, totul a început acum câțiva ani, după închiderea lui Vircom Interactive. O bună parte din echipa noastră lucra acolo, ei fiind creatorii MMORPG-ului **The 4th Coming**. Am avut o experiență destul de bogată cu jocurile role-playing, dar ne doream să lucrăm și la altceva... iar astfel a apărut ideea lui **Keepsake**.

**Când v-ați apucat de Keepsake, și câți "drăcușori" lucrează la joc?**

Am început să lucrăm la el acum doi ani, la scurt timp după nașterea studioului Wicked. Numărul drăcușorilor care trag la **Keepsake** variază și evoluează în permanență. Dar în general, vreo duzină de drăcușori au grijă de dezvoltarea jocului.

**Ce jocuri v-au inspirat în mod deosebit pentru acest Adventure fantasy?**

Titluri clasice precum **King's Quest**, **Kyrandia** și **Quest for Glory**, dar și altele mai noi ca **Syberia** sau **Myst** au fost o inspirație pentru noi; și tot aici aș mai putea include filmele Lord of the Rings.

**Care-i povestea? Unde ne poartă și ce se petrece pe-acolo?**

Povestea e despre o fată pe nume Lydia, noua studentă sosită la Academia Dragonvale – cea mai faimoasă școală de magie din lume. Dar ceea ce-ar fi trebuit să fie o zi cât se poate de fericită, devine o serie neașteptată de întâmplări... Când a sosit la Academie, nimeni nu a întâmpinat-o cu brațele deschise... doar o școală părăsită cu coridoare pustii. Până și cea mai bună prietenă a ei, Celeste, nu e nicăieri de găsit. După o scurtă căutare, curiozitatea Lydiei se transformă în îngrijorare, atunci când găsește ceva ce nu mai văzuse de multă vreme: o păpușă veche, un "keepsake" pe care i-l dăduse prietenei ei cu vreo opt ani de zile în urmă.

**Ce altceva ne mai poți spune despre personajul Lydiei și prietena ei Celeste?**

Lydia și Celeste sunt prietene din copilărie, despărțite însă odată cu plecarea lui Celeste la Academia Dragonvale, împreună cu tatăl ei. Lydia vine dintr-o familie destul de săracă și a trecut prin multe. E isteață și foarte descurcăreață: genul de fată care lasă o impresie puternică peste tot unde merge. Pe de altă parte, Celeste provine dintr-o familie bogată și renumită; tatăl ei este un vrăjitor puternic și nimeni altul decât directorul celebrei Dragonvale Academy. Din moment ce Lydia și Celeste nu se mai văzuseră în ultimii opt ani, așteptau cu nerăbdare ziua în care vor fi reunite.

**Ați mai sugerat până acum că acest "keepsake" este mai mult decât o simplă păpușă. E impregnat cu ceva magie? Sau are măcar o sfoară de care să tragi, ca să înceapă să cânte melodioare stupide?**



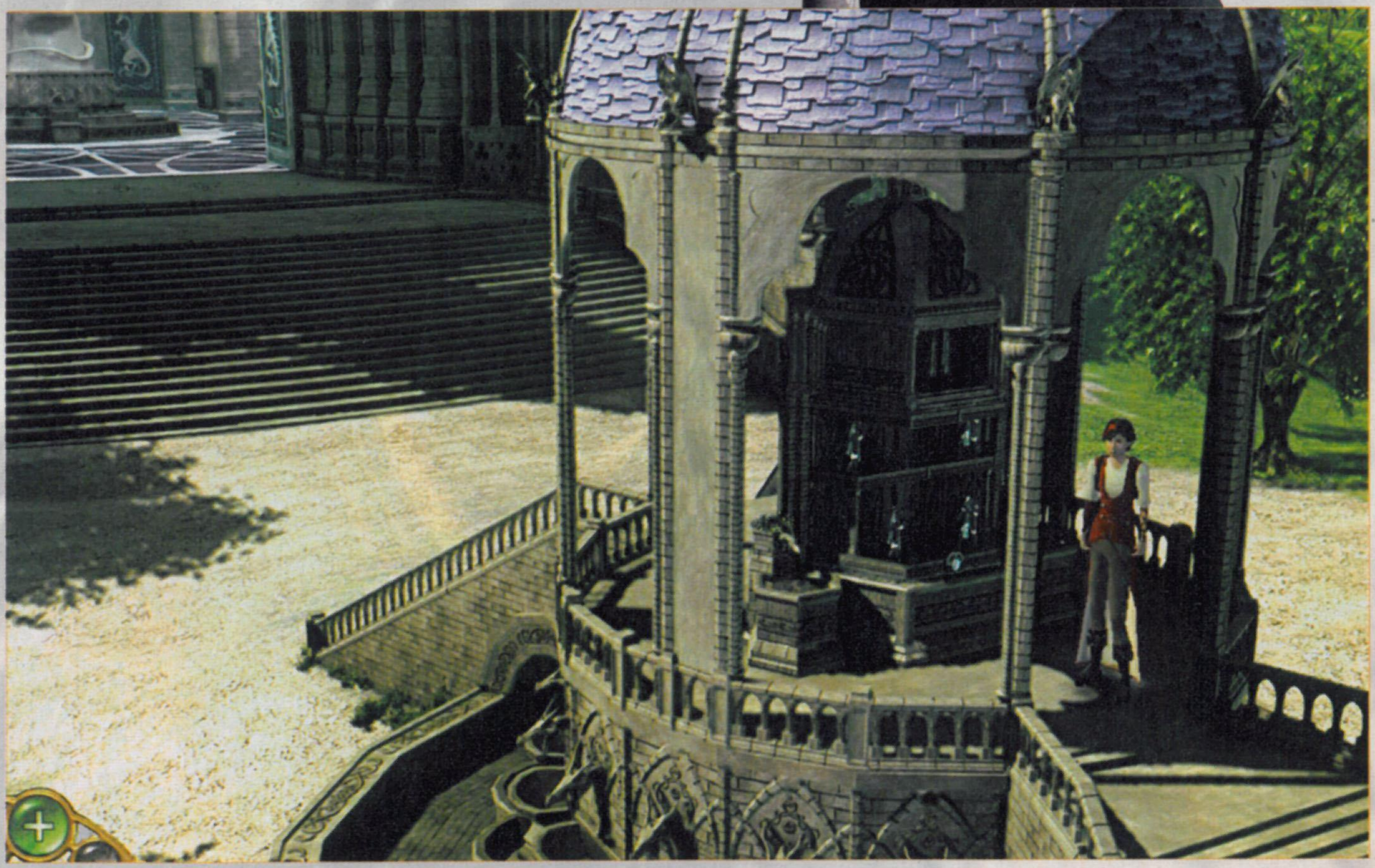
Keepsake-ul e un obiect foarte important și, da, are niște puteri misterioase. Însă nu vorbește, și nici nu cântă melodioare stupide ;). De fapt, în joc există nu unul, ci două keepsake-uri...

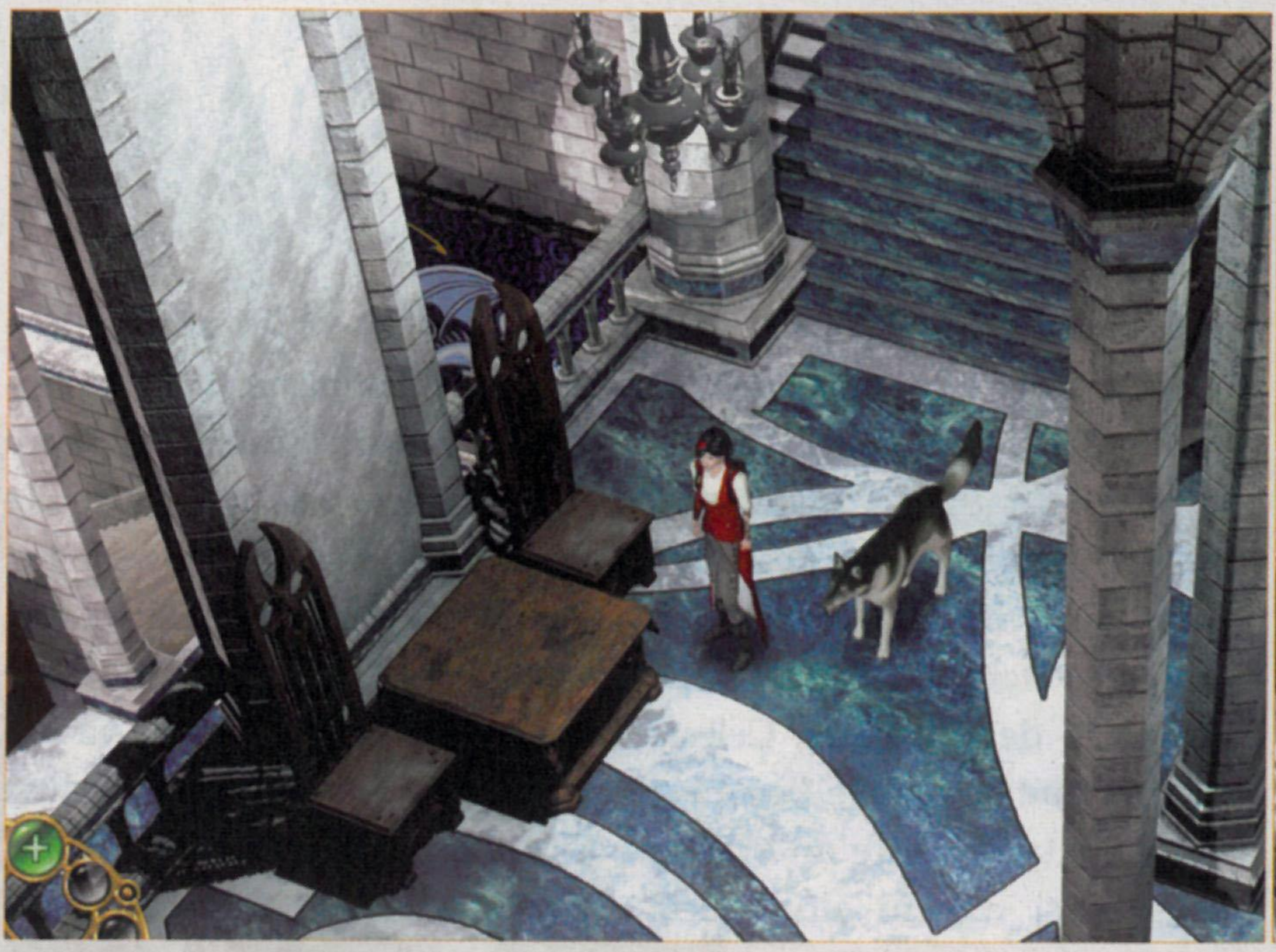
**Ce ne mai poți spune despre Academie și despre lumea pe care o vom explora în afara ei?**

În primul rând, structura e IMENSĂ. E împărțită în două secțiuni: nivelurile inferioare, care includ zonele cele mai obișnuite ale școlii; și nivelurile superioare, unde se află laboratoarele magice, o bibliotecă antică și multe săli de clasă. De asemenea, Lydia va putea explora și misterioasa pădure Evandar ce înconjoară Academia. Iar pe parcurs va descoperi și alte locații magice.

**Nu suntem singurii îngrijorați de solitudinea ce pare să bântuiască prin Academia Dragonvale. Cum veți compensa lucrul acesta, pentru a face jocul cât mai... viu?**

Jocul e chiar foarte viu. Unul dintre principalele noastre țeluri a fost evoluția și interacțiunea personajelor. Întrucât școala este goală, am avut destul spațiu pentru a introduce un "sidekick" vorbăreț care







să ocupe o grămadă de spaţiu! Mai sunt şi alte NPC-uri în **Keepsake**, dar ceea ce ne-am dorit cu adevărat a fost să-i oferim jucătorului un mod de a cunoaşte personajele în profunzime, de-a lungul jocului. Când l-am conceput, am vrut să-i oferim jucătorului o experienţă nouă şi inovatoare. Iar o parte din această experienţă va fi dată tocmai de interacţiunea şi evoluţia personajelor.

**Care sunt celelalte NPC-uri pe care le vom întâlni? Şi de ce atât de puţine?**

După cum spuneam, a fost intenţia noastră să avem NPC-uri mai puţine, dar mai profunde. De fapt, o altă motivaţie pentru numărul redus de NPC-uri este atmosfera. Şcoala e goală, deci e normal să nu întâlneşti prea multă lume acolo... Un exemplu bun ar fi **Myst**; pustietatea lumii a marcat foarte bine atmosfera acelui joc. Aici, în afară de Zak [n.r. un câine guraliv, care mai demult fusese un brav dragon... cu frică de înălţimi!] vei întâlni şi alte personaje interesante... dar, din moment ce va trebui să elucidezi misterul dispariţiei şcolarilor, n-aş vrea să dezvălui prea multe amănunte despre scenariu ;)

**Dacă tot vom fi însoţiţi în mod constant de Zak, care e rolul său în aventura Lydiei?**

Zak este mai mult decât un simplu "sidekick" pentru Lydia şi are la rândul său treburi şi mistere proprii de rezolvat... Totuşi, el o va însoţi pe Lydia în cea mai mare parte a timpului, ajutând-o să-şi găsească drumul prin Academie. Sub aspectul gameplay-ului, rolul lui Zak va fi acela de a ajuta jucătorul cu indicii şi sugestii, atunci când va fi nevoie.

**Vom întâlni vreun dragon real în Valey of Dragons? Eventual unul care să nu aibă frică de înălţimi? :)**

Yep. Lydia va vedea şi alţi dragoni, cărora cu siguranţă nu le e frică de înălţimi! Dragonii din preajma Academiei sunt creaturi cât se poate de reale, masive şi de temut. "Approach with caution", e vorba pe-acolo... ;)



**Ce metode de expunere a poveştii (şi a personajelor) veţi folosi în Keepsake?**

O piesă de rezistenţă a lui **Keepsake** sunt dialogurile sale. Pe măsură ce avansezi în joc, vei afla multe despre şcoală şi situaţia ei actuală din conversaţiile purtate cu Zak. Iar într-un mod foarte misterios, chiar şi keepsake-ul găsit de Lydia la începutul jocului va contribui la dezvăluirea poveştii.

**Cum sunt integrate puzzle-urile în joc (ca o completare a poveştii sau doar de dragul arderii neuronilor) şi cât de grele ne putem aştepta să fie ele?**

Fiecare puzzle e contextual poveştii. Am încercat să evităm genul de situaţii în care trebuie să rezolvi un puzzle foarte complicat, dar lipsit de o motivaţie logică. De asemenea, am încercat să obţinem un nivel de dificultate




progresiv: puzzle-urile de la începutul jocului sunt simple şi uşor de înţeles, dar, pe măsură ce jucătorul avansează, puzzle-urile devin sensibil tot mai grele.

**E greu să ne imaginăm pe cineva care să nu fi jucat încă un asemenea joc de aventură. Din câte am înţeles însă, Keepsake va include un fel de tutorial şi un sistem de "active hinting". Le poţi explica, pe scurt?**

Chiar la început avem un tutorial rapid, pentru familiarizarea jucătorului cu chestiunile elementare de interfaţă. Nimic exhaustiv; doar atât cât să poţi porni cu dreptul. În schimb o chestie interesantă e sistemul de hint-uri din **Keepsake**. Practic, sistemul respectiv îi va oferi jucătorului indicii la cerere. Să zicem că te-ai blocat la un puzzle şi ai avea nevoie de ajutor; tot ce trebuie să faci e să dai click pe butonul Hint din interfaţă, iar Zak (sau Lydia) îţi va da nişte sugestii. Primele hint-uri vor fi doar informaţii generale despre puzzle, cum ar fi explicarea unui mecanism. Poţi să ceri apoi mai mult ajutor, iar, după câteva indicii, Zak s-ar putea să te întrebe dacă vrei să-ţi rezolve el puzzle-ul. În felul acesta, jucătorul nu va trebui să iasă nici un moment pentru a căuta un walkthrough pe Internet.

**Din punct de vedere tehnic, un joc de aventură e definit de interfaţa, perspectiva şi grafica lui (2D/3D). Să începem deci cu interfaţa: la ce v-aţi gândit pentru Keepsake?**

Interfaţa e stilată şi nu ocupă prea mult spaţiu pe ecran. Aproape orice se poate face cu mouse-ul; deci meniul principal şi submeniurile sunt vizibile doar dacă "măreşti" ferestrele interfeţei.

**Dar grafica şi perspectiva?**

Grafica e compusă din fundaluri 3D pre-randate, cu elemente interactive şi personaje full 3D. Am ales o perspectivă 3rd-person întrucât credem că e mult mai bine să-ţi vezi personajul într-un joc de aventură. Iar Lydia e chiar cool; ar fi un adevărat sacrilegiu să nu o poţi vedea, nu-i aşa? ;)

**Am aflat că eşti un profesionist într-ale muzicii. Te vei ocupa personal de coloana sonoră a lui Keepsake şi de efectele audio?**

Da, într-adevăr, mă ocup personal de aceste aspecte. Avem un mic studio aici în birourile Wicked şi lucrez în industria muzicală de şase ani încoace (mai ales ca inginer de sunet şi ca muzician); deci am vrut neapărat să lucrez şi la soundtrack-ul lui **Keepsake**. Probabil că nu voi semna întreaga coloană sonoră, din cauza volumului imens de muncă pe care-l am ca preşedinte al Wicked, dar am câţiva colabora-tori foarte buni care vor face o treabă splendidă cu muzica jocului.

**Cum evoluează jocul? Termenul a rămas toamna lui 2005?**

Da! Dezvoltarea jocului avansează frumuşel şi ne încadrăm cu siguranţă pentru lansarea de la sfârşitul trimestrului III.

**Am avut recent o scurtă conversaţie cu Ron Gilbert, iar eu unul nu pot spune că-i împărtăşesc opinia sa hiper-pesimistă în privinţa jocurilor de aventură din ziua de azi. Unde vezi tu că se îndreaptă genul acesta în următorii ani? Moare 'au ba?**

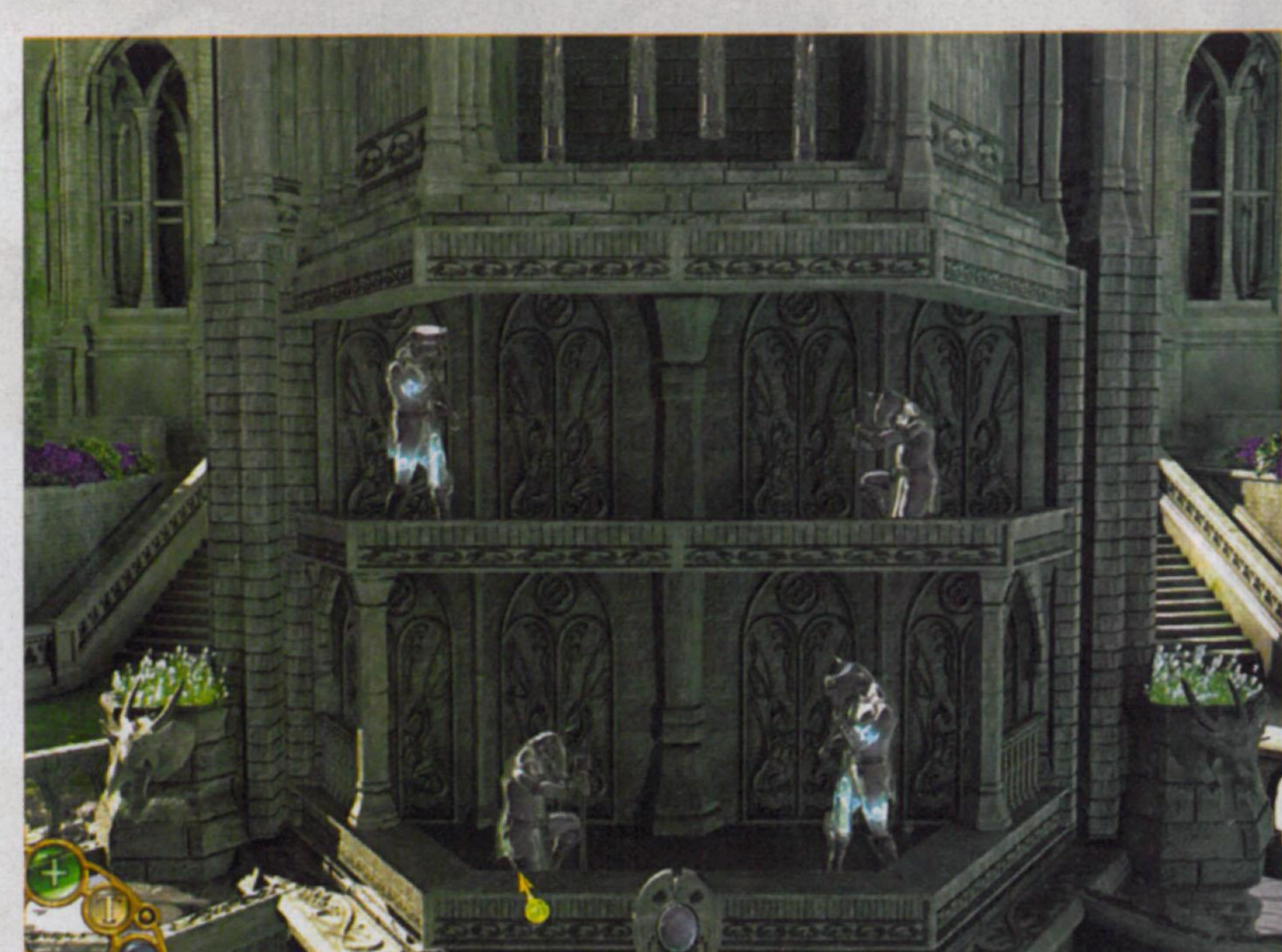
Humm... Cu toate că-l respect mult pe Ron Gilbert, nu sunt de acord cu părerea sa despre situaţia actuală a genului Adventure. Sunt destul de sigur că genul va merge din ce în ce mai bine, iar în 2005 vor apărea titluri de calitate. Cred că viitorul jocurilor de aventură e mai luminos decât era acum câţiva ani. Tot ce trebuie să facă este să evolueze, pentru a-i satisface pe gamerii zilelor noastre.

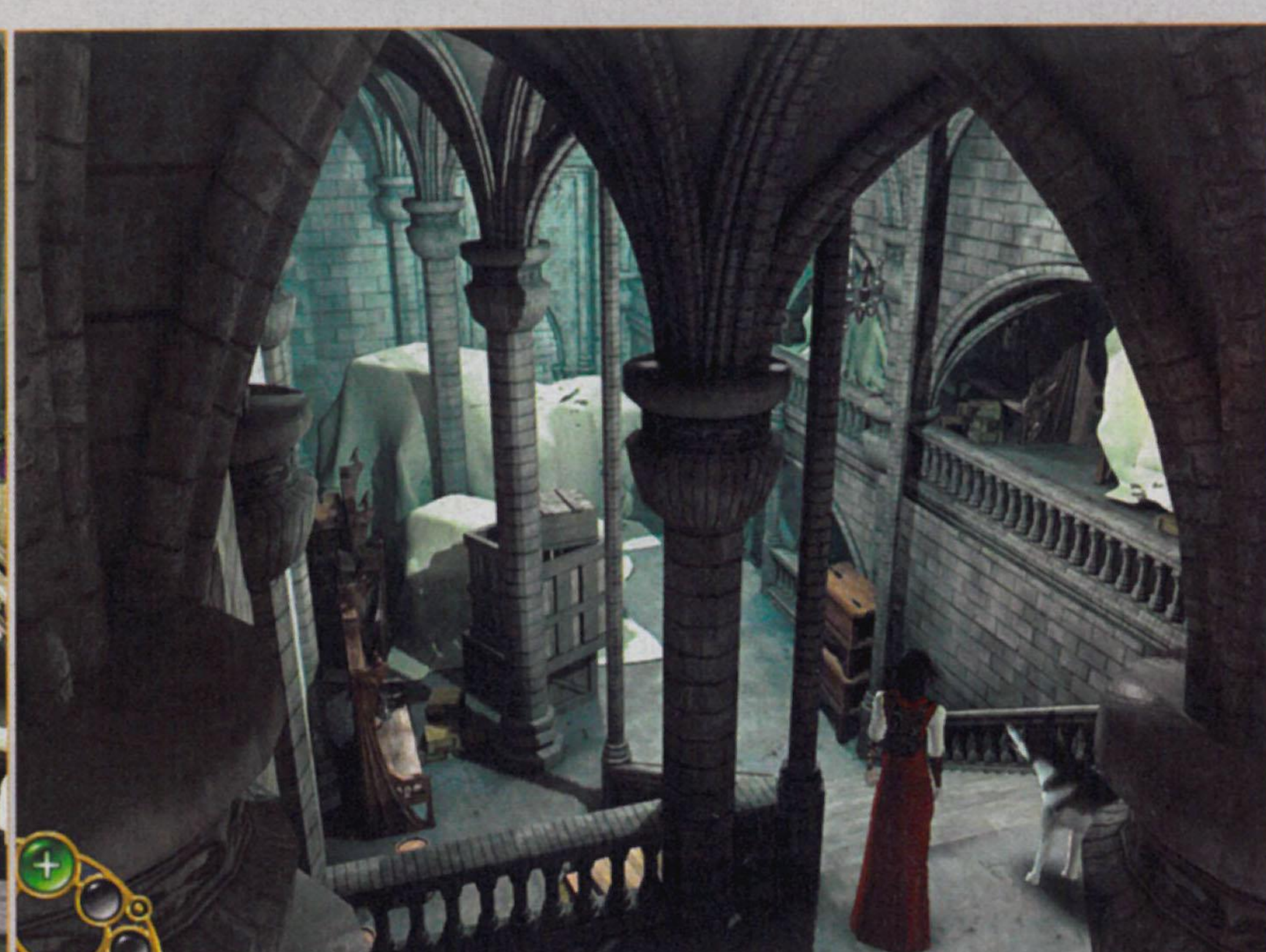
**Dintre Adventure-urile aflate momentan în lucru, ce alte titluri crezi că vor îndrepta situaţia?**

Jocuri de calitate precum **Still Life**, **Dreamfall**, **The Moment of Silence** şi **Nibiru** vor face cu siguranţă o diferenţă imensă.

**Să sperăm că şi Keepsake se va număra printre ele, şi mulţumesc mult pentru răspunsurile acordate!**

A CONSEMNAT ŞERBAN STOKKER
www.keepsakegame.com





**DATE**

**Producător**
Tannhauser Gate

**Publisher**
Cenega

**Termen**
Trim. II 2005

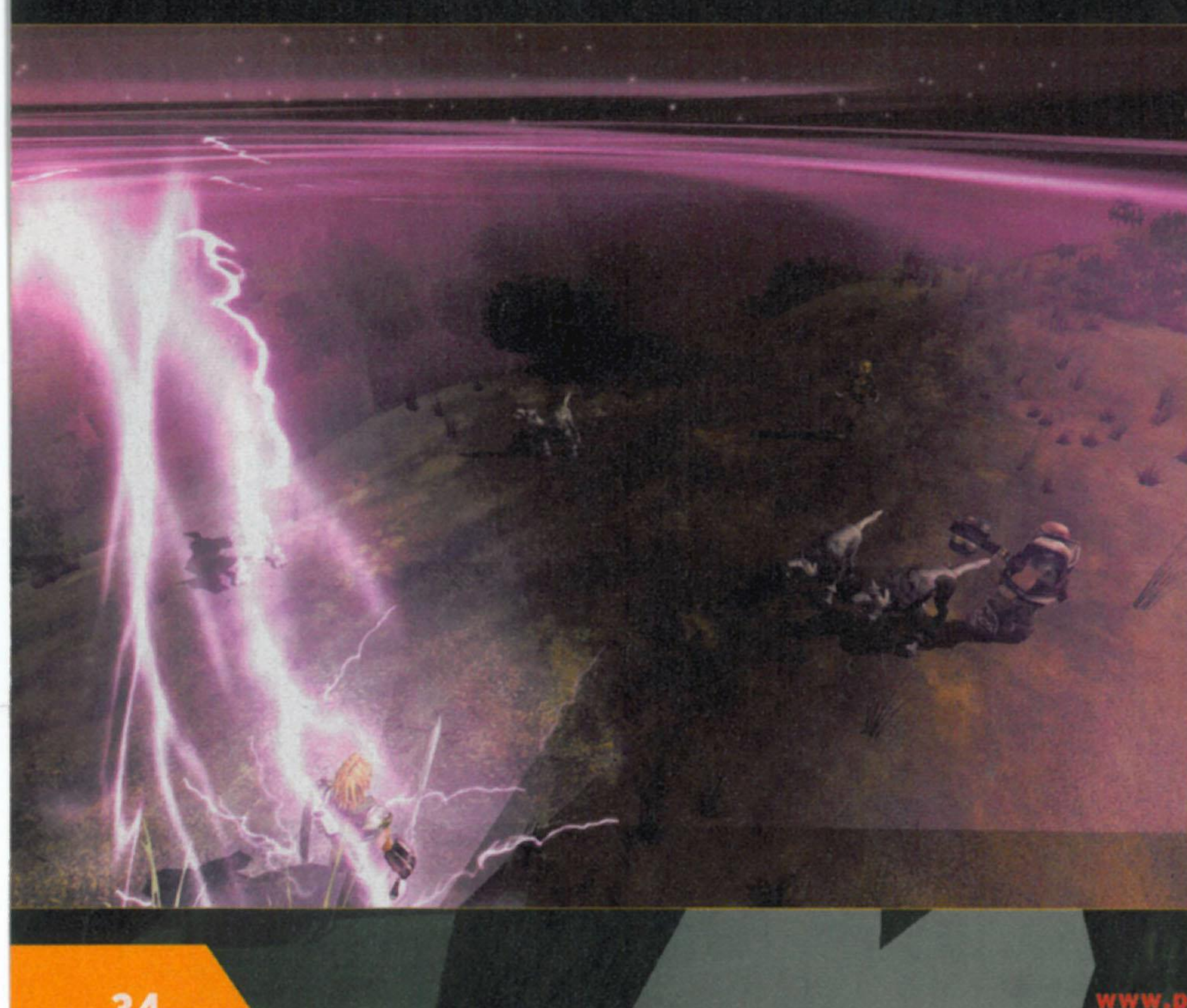
# The Roots

Cu foarte puţine excepţii care au reuşit să ne încânte privirea, anul 2004 a fost o perioadă extrem de săracă în ceea ce priveşte jocurile din categoria Role Playing. Rezultatul acestui an prost s-a văzut cel mai bine în faptul că mult-doritul titlu de „cel mai bun RPG al anului" a ajuns tot în buzunarul celor de la Bioware pentru un modul oficial (şi pe bani) de **Neverwinter Nights**. **Ei bine, nu cred că cineva se va supăra dacă spun că aşa ceva e de-a dreptul hilar.**



Drept pentru care scuzat să-mi fie scepticismul la vederea a din ce în ce mai multor producători ce se aruncă pe piaţă cu afirmaţii de genul „momentan, producem un RPG de calitate, bla, bla", deoarece am fost convins, în ultimii ani, ce fel de „evoluţie" suferă acest gen. În fine, pot exista şi excepţii, iar cei de la Tannhauser Gate se laudă că pregătesc una, în persoana viitorului lor titlu, **The Roots**, un RPG în stil **Final Fantasy**, însă adus cu totul pe plaiuri europene. Şi când spun cu totul, mă refer aici la poveste, stil de joc şi gameplay. Evident, se vor păstra mici elemente clasice titratului **FF**, cum ar fi combatul pe ture (lucru ce sună deja foarte bine) sau grafica semi-anime. În ceea ce priveşte povestea, nimic nou sub soare: Cei şase Copaci Mistici ai Elementelor susţin, de milenii, pacea şi armonia în lume. Când, însă un rău antic (din vremuri imemoriale, cum ar spune cei de la Divertis) decide să se trezească din somnul său peren (aviz Stokky), în ţinutul Lorath, unul dintre aceşti Copaci (mlădiţe eminesciene, ce mai) începe să moară. Yan (eroul principal al povestirii) se vede nevoit să îşi părăsească satul natal, să îşi găsească niscaiva aliaţi şi să dea de urmă răului ce începe să pună stăpânire pe lume. Evident, dacă Yan o dă în bară (lucru imposibil, dată fiind prezenţa DLH-ului şi a google.ro), atunci toţi vor fi sortiţi să slujească sub tirania unor secole de haos. Personajul principal a fost crescut de Paznicul Copacilor Magici şi a devenit un tânăr puternic şi carismatic, ce-i drept puţin naiv (mai ales datorită sufletului său bun şi a instinctului său cavaleresc ce îl bagă mereu în necazuri), iar misiunea sa sfântă îi va scoate în cale tot felul de monştri sau personaje, unele bune, altele rele.

Răsfoind comunicatul de presă al celor de la Tannhauser Gate, comunicat ce a ajuns şi pe birourile noastre mulţumită băieţilor de la Cenega, m-am lovit la un moment dat de o expresie ce m-a făcut să strâmb din nas: action RPG. Mdea, **The Roots** va fi, aşadar, un action RPG, în care vom avea posibilitatea de a









controla atât eroul, Yan, cât şi celelalte personaje care ni se vor alătura pe parcursul jocului. Nasul meu a revenit totuşi în poziţia sa iniţială când am văzut, ceva mai târziu, că jocul va fi diferit în mod esenţial de titlurile hack and slash, deci, pentru cei ce au considerat, în mod eronat, titluri ca **Sacred** a fi jocuri bune, pot uita de apariţia acestui produs. Producătorii au creat, se pare, o lume extrem de vastă, ce conţine aproximativ 120 de NPC-uri, peste 70 de vrăji spectaculoase (mulţumită engine-ului grafic performant), 50 de skill-uri speciale şi peste 100 de tipuri de monştri. Ah, da, să nu uit de cele 70 de arealuri de joc care implică păduri, munţi, zone deşertice, cimitire, catacombe... ce mai, tot tacâmul. Aceste segmente clasice vor fi acompaniate de zone exotice, precum insule zburătoare, abisuri demonice (allready feels like home) sau fortăreţe situate în alte dimensiuni.

Sistemul specific de dezvoltare al personajelor ne va permite folosirea unui număr impresionant de skilluri şi vrăji în mod diferit pentru fiecare personaj, fapt ce amplifică ideea de party şi care ne permite dezvoltarea acestuia în funcţie de preferinţele fiecărui jucător în parte. Se pare că producătorii au lucrat foarte mult la acest joc mai ales din perspectiva publicului ţintă. Astfel, jucătorii hardcore cărora le place o poveste pe cinste, de proporţii epice se vor bucura de o lume vastă şi interactivă cu multe NPC-uri ce vor surprinde prin reacţiile lor la diversele decizii ale jucătorului. Fanii **Final Fantasy** vor găsi în acest titlu o abordare europeană, chiar dacă diferită, totuşi similară. Caracterele unice din **The Roots**, monştrii, animalele, locaţiile sau clădirile, toate acestea au un aer distinctiv european, decupate parcă dintr-o Europă a Evului Mediu fantastic, cu săbii, topoare, magii şi alte alea.

După prezentarea acestui joc la E3 şi după ce am văzut trailer-ul, pot spune că engine-ul grafic este destul de impresionant. În ciuda faptului că genul de faţă nu a necesitat niciodată o grafică să te dea pe spate, în special datorită fanilor care ştiu să aprecieze gameplay-ul înainte de toate, producătorii lui **The Roots** au implementat o grămadă de elemente ale ultimei generaţii, care vor satisface probabil cele mai exigente gusturi. Toate bune şi frumoase, dacă vor reuşi ca, pe lângă grafică să implementeze şi un feeling ca la carte, atunci jocul va avea loc şi în colecţia mea personală.

www.theroots-game.com

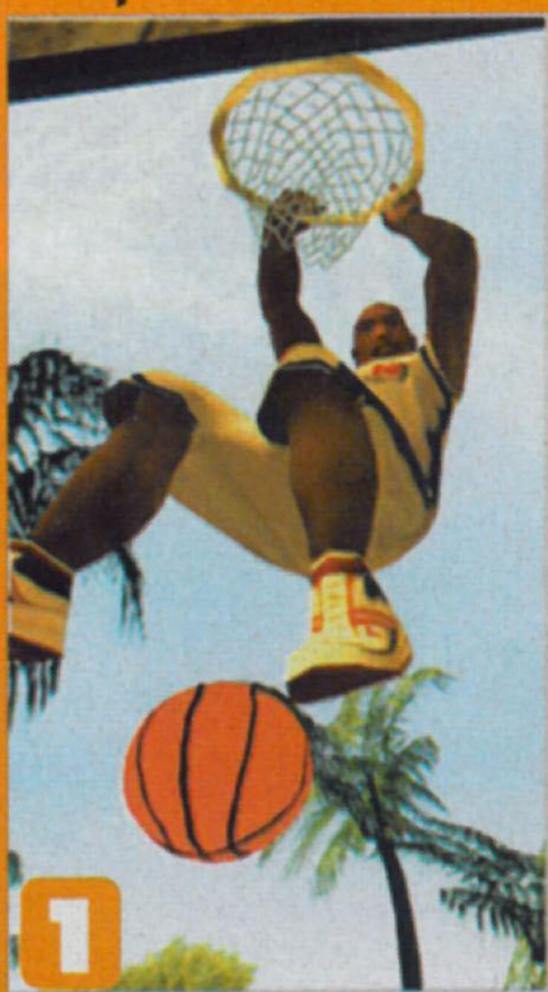
BEATitudinea S.A. PAUL
paul@pcgames.ro





# Most Wanted

## Top 3 Most Wanted



GTA: San Andreas
Libertatea năucitoare a jocului a generat o adevărată febră între jucătorii care abia aşteaptă să se plimbe prin costume Armani, să cheltuiască mici averi pe o tunsoare şi să asude în sălile de gimnastică.



BloodRayne 2
Frumoasa dhampiriţă a fost detronată, fanii cultelor oculte şi a întunericului retrăgându-se în cazamatele lor. Nurii lui Rayne o menţin însă solid pe locul secund.



Driv3r
Cu apropierea datei de apariţie misteriosul agent Interpol urcă din nou pe podiu luând urma criminalilor cu un Beretta încărcat.

## Top Redactor — Paul



Neverwinter Nights 2
După ce am văzut că Obsidian se descurcă binişor (şi respectabil, aş zice eu) în domeniul RPG-urilor, aştept din ce în ce mult să văd ce pot face băieţii cu **NWN 2**. Chiar dacă speranţele mele nu sunt exagerate, am încredere în producătorii aceştia.



Heroes of Might and Magic V
Pentru mine TBS-ul rămâne genul rege. Pe lângă faptul că îl pot juca relaxat (deh, reflexele nu mai sunt ce erau o dată), m-a fascinat mereu universul **Might and Magic** şi mai ales implementarea acestuia în **Heroes 3**. Aştept.



Warhammer Online
De la un mic board game, **Warhammer** a evoluat enorm în ultimii ani, cucerind piaţa gameristică în majoritatea genurilor. Acestea pot culmina excelent într-un MMO de calibru, dacă producătorii se ţin de treabă.

## Top cititori



**Age of Empires III: The Age of Discoveries**
În urma avanpremierei din numărul trecut am fost asaltaţi de întrebări referitoare la noul joc Ensemble care va continua tradiţia bătrânei serii **Age of Empires**.



Codename Panzers: Phase ...
Fanii celui de-al doilea război mondial abia aşteaptă să calce inamicii sub şenilele fioroaselor tancuri Panzer, în continuarea unuia dintre cele mai reuşite jocuri de strategie din ultima perioadă.

3. Elder Scrolls IV: Oblivion
Producătorii ne bombardează cu noi şi noi screenshoturi ameţitoare, încercând să menţină vii atenţia şi curiozitatea jucătorilor.



## Cele mai aşteptate jocuri

| Poziţia actuală | Tendinţa | Titlul jocului Genul | Publisher Producător | Termen |
|---|---|---|---|---|
| 1/2 | ▲ | GTA: San Andreas (Action) | Take2/Rockstar Games | iunie2005 |
| 2/1 | ▼ | BloodRayne 2 (Action) | Majesco/Terminal Reality | trim. I 2005 |
| 3/5 | ▲ | Driv3r (Action) | Atari/Reflections | trim. I 2005 |
| 4/8 | ▲ | Black & White 2 (Strategie) | Electronic Arts/Lionhead Studios | trim. I 2005 |
| 5/20 | ▲ | The Roots (Action) | Cenega/ Tannhauser Gate | februarie 2005 |
| 6/6 | – | Elder Scrolls IV: Oblivion (RPG) | Ubisoft/Bethesda Softworks | necunoscut |
| 7/7 | – | Gothic 3 (RPG) | Necunoscut/Pirannha Bytes | martie 2006 |
| 8/12 | ▲ | Advent Rising (Action) | Majesco/ GlyphX Games | trim. I 2005 |
| 9/9 | ▲ | STALKER: Shadow of Chernobyl (FPS) | THQ/GSCGameworld | trim. I 2005 |
| 10/13 | ▲ | Civilization 4 (TBS) | Atari/Firaxis | trim. I 2005 |
| 11/16 | – | Blitzkrieg 2 (RTS) | necunoscut/Nival Interactive | trim. II 2005 |
| 12/10 | ▲ | Quake IV (FPS) | Activision/Raven Software | trim. IV 2005 |
| 13/NOU | Nou | Singles 2: Triple Trouble (Simulator) | Deep Silver/RotoBee | mai 2005 |
| 14/NOU | Nou | Codename Panzers: Phase Two (RTS) | CDV/Stormregion | Iunie 2005 |
| 15/15 | – | Psychotoxic: Gateway to Hell (FPS) | Nuclear Vision/necunoscut | 15 aprilie 2005 |
| 16/44 | ▲ | Sacred Underworld (RPG) | Ascaron/Ascaron | Aprilie 2005 |
| 17/28 | ▲ | Empire Earth 2 (RTS) | Vivendi Universal/Mad Doc Software | mai 2005 |
| 18/19 | ▲ | X2: The Return (RTS) | Deep Silver/Egooft | aprilie 2005 |
| 19/23 | ▲ | Battlefield 2 (Action) | Digital Illusions/ Electronic Arts | iunie 2005 |
| 20/21 | ▲ | Dragonshard (RTS) | Atari/Liquid Entertainment | iunie 2005 |
| 22/38 | ▲ | Age of Empires III: The Age of Discovery (RTS) | Microsoft/Ensemble Studios | necunoscut |
| 22/22 | – | Goldenland (RPG) | Burut Software/necunoscut | necunoscut |
| 23/Nou | Nou | Fahrenheit (Adventure) | Atari/Quantic Dream | septembrie 2005 |
| 24/24 | – | Lord of the Rings: Middle-earth Online(MMORPG) | Turbine Entertainment/Vivendi | necunoscut |
| 25/25 | – | Enclave II (Action adventure) | Starbreeze Studios/necunoscut | necunoscut |
| 26/26 | – | Warhammer Online (MMORPG) | necunoscut/Climax | necunoscut |
| 27/27 | – | Drake of the 99 Dragons (Action) | Vivendi/Idol FX | necunoscut |
| 28/Nou | Nou | Anno 3 | Necunoscut/Related Designs | noiembrie 2005 |
| 29/29 | – | Call of Cthulhu: Dark Corners of The Earth (Action-adventure) | necunoscut/ Headfirst Productions | februarie 2005 |
| 30/30 | – | Doom III: Resurrection of Evil (FPS) | Activision/Nerve Software | necunoscut |
| 31/31 | – | The Matrix Online (MMORPG) | SEGA/Monolith | trim. I 2005 |
| 32/32 | – | F.E.A.R. (FPS) | Vivendi Universal/Monolith | necunoscut |
| 33/Nou | Nou | Myst V: End of Ages (Adventure) | Ubi Soft/Cyan Worlds | necunoscut |
| 34/34 | – | Earth 2160 (RTS) | Deep Silver/Reality Pump Studios | martie 2005 |
| 35/35 | – | Fallout 3 (RPG) | Ubisoft/ Bethesda Softworks | necunoscut |
| 36/36 | – | Dungeons & Dragons Online (MMORPG) | Atari/Turbine Entertainment | necunoscut |
| 37/37 | – | Heroes of Might and Magic V (TBS) | Ubisoft/Ubisoft | necunoscut |
| 38/33 | ▲ | Metallica (Action) | Vivendi Universal/Segnana | necunoscut |
| 39/39 | – | The Movies (Simulator economic) | Activision/ Lionhead Studios | necunoscut |
| 40/40 | – | Runaway 2 (Adventure) | necunoscut/Pendulo Studios | necuņsocut |
| 41/41 | – | Paraworld (Strategie) | necunoscut/Sunflower | necunoscut |
| 42/42 | – | Lord of the Creatures (Strategie) | necunoscut/Arvirago | necunoscut |
| 43/43 | – | Pariah (FPS) | HIP Interactive/ Digital Extremes | necunoscut |
| 44/Nou | Nou | Spellforce 2 | Jowood/Phenomic | niembrie 2005 |
| 45/45 | – | StarCraft Ghost (Action) | Vivendi Universal/Blizzard | necunoscut |
| 46/46 | – | Neverwinter Nights 2 (RPG) | Atari/Obsidian Entertainment | cândva în 2006 |
| 47/47 | – | Return to Castle Wolfenstein 2 (FPS) | Activision/ID Software | necunoscut |
| 48/48 | – | Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Action) | Ubi Soft/Red Storm | trim. I 2005 |
| 49/49 | – | Dungeon Siege 2 (CRPG) | Microsoft/GAS Powered Games | trim. I 2005 |
| 50/50 | – | Duke Nukem Forever (FPS sau OZN) | Take 2/3D Realms | "When it's done! " |

Ai poftă de tehnologie? Savurează T3 !




www.revistat3.ro

# World of Warcraft

Zburam deunăzi peste troienele sclipitoare din preajma oraşului Ironforge, admirând peisajul şi simţind cum se înfiripă în mine un dor năprasnic de Casă... De Casa unde am zăbovit o părticică din euforica mea viaţă virtuală; Casa care a făcut din mine gnomul ce sunt astăzi; Casa care m-a îmbrăcat, mi-a dat bani şi mi-a sechestrat averi întregi: Casa de Licitaţii! **Să încerc acum a explica sentimentul ce mă cuprinde, la sfârşitul unei nopţi de lupte arcane şi drumeţii istovitoare, atunci când calc pragul acestui sanctuar de civilizaţie azerothiană... ar fi un lucru dificil şi oarecum intim. Dar voi încerca.**

Seară de seară, povestea lumii lui Warcraft începe cu un superb apus de soare... mai gălbui, mai albăstrui ori de un verzui de-a dreptul macabru – este momentul tainic împărtăşit de mii şi mii de oameni, la trecerea din rutina cotidianului, în fascinanta lume de basm virtual. E momentul în care toate grijile, nevrozele şi facturile adunate peste zi sunt date uitării. Când grupuri sporadice încep să se înfiripeze prin dungeon-uri, ghildele îşi adună membrii care de pe unde, iar raidurile plănuite cu migală, încă din ziua precedentă, sunt gata-gata să se dezlănţuie cu o furie neiertătoare.

Pentru unii, **World of Warcraft** vine ca o completare jovială a vieţii de zi cu zi. Pentru alţii însă, jocul a devenit un trai în sine, realitatea fiind doar o amintire vagă sau, în cel mai fericit caz, un scurt moment de respiro, cu două-trei ore de somn şi niscaiva firimituri devorate în mare grabă. Familie? Şcoală? Slujbă?... Ce mai contează, când te gândeşti că la noapte trebuie să intri pentru a nu ştiu câta oară la VanCleef, să faci măcar un "DING!" (level-up), să dai o fugă până la Auction House-ul din Ironforge, să cumperi vreo 200 de Mageweave, din care să le croşetezi şi amicilor din ghildă câteva punguţe de 12 slot-uri, iar apoi să încaleci pe un griffin cu destinaţia Menethil Harbor în speranţa că, măcar de data asta, vei da de capătul quest-ului The Missing Diplomat... Te-am băgat în ceaţă?







**DRUMUL SPRE VAN CLEEF** e presărat cu inamici mortali şi priveliști uluitoare

## Din poveste, mult mai este!

Sunt atât de multe de făcut în **World of Warcraft**, atâtea peisaje de admirat, monştri de spintecat, misiuni de completat, armuri de confecţionat şi jucători de linşat, încât nici o noapte nu este îndeajuns de lungă, pentru a te culca dimineaţa cu inima împăcată. Mereu vei lăsa câte ceva neterminat şi mereu vei reveni în lumea sa cu o nerăbdare convulsivă.

Fiind atât de uşor să-i cazi pradă, nici nu cred că mai are rost să mă opresc asupra poveştii lui **World of Warcraft**. Despre ea poţi afla vrute şi nevrute chiar din joc, citind numeroasele cărţi presărate prin toată lumea: în taverne, în căsuţe din pădure, în biblioteca regală din Stormwind şi încă cine ştie prin ce alte unghere ale continentului Kalimdor, care mi-au mai rămas încă de explorat. Din ce-am văzut până acum, fiecare cărticică narează câte un capitol, mai lung sau mai scurt, din saga azerothiană – cu eroii săi legendari, eternele războaie şi invazia Burning Legion care a devastat lumea, cu patru ani în urmă.

În comparaţie cu toate astea, ameninţările care te pasc la începutul jocului sunt cel mult triviale. "Războaiele" sunt doar simple confruntări cu fauna locală, iar dezastrul cel mai de temut cu care se confruntă dwarfii spir'tuali e reprezentat de lipsa unor ingrediente exotice, pentru licorile lor dublu rafinate. Nimic care să necesite intervenţia unei armate de proporţii. Drept urmare, vei trece fluierând şi ţopăind prin primele tale quest-uri, însoţit cel mult de un tovarăş sporadic, în câteva misiuni mai acătării.

Pacea şi voia bună durează cale de vreo zece DING!-uri, până vei călca pentru prima oară pragul uneia dintre capitalele lumii: Darnassus, Stormwind, Ironforge, Ogrimmar, Thunder Bluff sau The Undercity, în funcţie de zona de start asociată fiecărei rase – Human, Dwarf, Gnome sau Night Elf din Alianţă, respectiv Orc, Troll, Tauren sau Undead de partea Hoardei. De aici încolo, începi să te implici în conflicte şi urzeli tot mai încâlcite, iar lista de quest-uri ţi se umple rapid, cu misiuni care te poartă spre ţinuturi din ce în ce mai îndepărtate.

Totuşi, rasa pe care ţi-o alegi nu determină decât cursul incipient al aventurii tale şi câteva aptitudini rasiale înnăscute. Mult mai importantă este clasa personajului. Ea este cea care îţi marchează practic întreaga experienţă de joc, prin abordarea într-un mod aparte a luptelor şi învăţarea anumitor profesii (nu obligatorii, dar recomandate). Una e să joci un Rogue firav care se ascunde mereu în spatele umbrei sale şi recurge la subterfugii mârşave pentru a-şi linşa inamicii; şi cu totul alt feeling îl ai atunci când eşti un Warrior vânos, prins în mijlocul unei hoarde de ogres, secerând de jur împrejur şi zbierând urlete de luptă (de)moralizante.

În plus, fiecare clasă are parte de o serie unică de quest-uri, ce pot fi urmate doar de paladini, sau doar de şamani, de druizi şi aşa mai departe, odată cu atingerea unui anumit nivel.

## Fiind pitic, păduri cutreieram

Deşi aveam o poftă nebună să încerc cât mai multe clase şi să încep o nouă aventură, de partea Hoardei, am preferat să rămân iniţial la acelaşi tip de personaj jucat şi în versiunea beta: un Gnome Mage, zâmbăreţ şi ciufulit. Similarităţile s-au oprit însă doar la aspectul său, pentru că-n rest am urmat o cale total diferită.

Pentru început, cele două profesii de bază (Skinning şi Mining) le-am deprins în ideea unei îmbogăţiri rapide sau, la nevoie, ajutarea cu materii prime a meşterilor din ghildă. Ştiind din start că urma să joc alături de alte câteva zeci de români, nu mai avea nici un rost să pierd vremea cu croşetatul, dacă puteam să-mi procur ţoalele direct de la tovarăşii de partid mai versaţi.

Pe urmă, am lăsat baltă vrăjile pirotehnice şi am început să-mi iniţiez personajul în tainele vrăjilor Arcane... nu la fel de distructive, dar mult mai subtile şi eficace.





# CLASELE

**Druid** – Fiind accesibili doar Night Elfilor și Taurenilor, druizii sunt o rasă destul de puțin jucată. Ei se bucură însă de o versatilitate formidabilă: dispun de buff-uri excelente (care oferă un spor de armură, atribute și rezistențe), vrăji curative și ofensive, precum și de capacitatea unică de a se transforma într-un animal – gen urs, felină, sau alte forme non-combative, ideale pentru deplasarea rapidă.

**Hunter** – O clasă "ranged" prin excelență, hunterii sunt de neîntrecut la folosirea arcurilor, a puștilor și a vrăjilor din categoria "movement restriction", beneficiind și de câteva buff-uri speciale numite aspecte (Aspect of the Cheetah, Aspect of the Monkey etc.). Totuși, punctul lor forte rămâne abilitatea de îmblânzire a animalelor sălbatice – acestea devenind niște ajutoare loiale hunterului în timpul luptei.

**Mage** – Una dintre cele mai jucate rase, magii sunt o pradă sigură în lupta melee, dar compensează cu vârf și-ndesat prin forța distructivă a vrăjilor lor ofensive, înghețarea inamicilor în loc sau chiar transformarea lor în oi placide. Supraviețuirea magilor e strâns legată de cantitatea de mana pe care o au la dispoziție, iar pentru a-și satisface eterna lor sete arcană, își pot "conjura" sticle și cristale de mana.

**Paladin** – Oamenii și dwarfii din Alianță sunt singurele rase ce pot da chemare vocației de paladin. Îmbinând forța unui warrior cu vrăjile curative ale preoților, paladinii sunt cele mai râvnite personaje în party-urile cu exces de zel, dar o lipsă acută de sănătate. Aurele lor defensive sporesc rezistența celorlalți membri din party, iar în cazurile de sucombare prematură au darul de readucere la viață a morților.

**Priest** – Asemeni magului, preotul e un personaj care depinde în întregime de harurile sale arcane. Are cele mai bune vrăji curative, câteva buff-uri și vrăji defensive, un minimum de arsenal ofensiv, precum și posibilități de contrare a caster-ilor adverși, prin vrăji ca Mana Burn. Preoții se pot specializa în școlile Holy sau Shadow, fiind bineveniți așadar atât pe tărâmurile Alianței, cât și în sânul Hoardei.

**Rogue** – Cei mai perfizi dintre toți, jucătorii rogue își abordează victimele pe furiș și le aplică o serie fulgerătoare de lovituri, combo-uri și "finishing moves". Spre deosebire de celelalte clase, hoții nu se bazează pe mana pentru a-și executa mișcările, ci pe energie și pe punctele Combo câștigate în urma executării anumitor scheme. Taurenii sunt singurii incapabili să adopte stilul de viață al clasei Rogue.

**Shaman** – Cei mai versatili jucători rezervați Hoardei sunt șamanii, aceștia putând suplini diverse roluri în cadrul unui party, fără să exceleze totuși în vreun domeniu anume. Se descurcă de minune când au în mână un ciomag zdravăn, pot casta diverse vrăji de atac, healing, și buff-uri; însă ceea ce definește un șaman sunt totemurile sale magice (câștigate din quest-uri speciale), împreună cu efectele aferente.

**Warlock** – Adepții blestemelor purulente și ai magiilor necurate, jucătorii warlock sunt a doua (și ultima) clasă care pot controla animale, sau mai corect spus demoni, compensând astfel statura lor destul de firavă. Multe dintre vrăjile lor pot fi castate doar prin sacrificarea unui Soul Shard, iar acestea pot fi obținute doar prin omorârea monștrilor afectați de vraja Drain Soul, castată în prealabil de warlock.

**Warrior** – Singura clasă disponibilă tuturor raselor din joc, warrior-ii pot folosi cele mai puternice arme și cele mai grele armuri. Forța lor fizică este de o brutalitate inegalabilă, însă majoritatea abilităților pot fi folosite doar în schimbul furiei acumulate în luptă (Rage) și doar când warrior-ul se află într-un anumit "stance": battle, defensive sau berserker – care-l transformă într-o mașină de tocat carne vie.






## PARTY TIME!

Party-urile și raidurile sunt cele care dau toată sarea și piperul lui **World of Warcraft.** Însă tot ele pot scoate peri albi jucătorilor din grup, dacă unul sau doi "deștepți" se trezesc să meargă la plimbare de capul lor și să atragă un detașament întreg de monștri Elite. Dar pentru că nimeni nu s-a născut învățat, iată câteva sfaturi elementare de conduită în cadrul unui party, pe care ai face bine să le urmezi, dacă nu vrei să fii trimis afară în șuturi... sau în toți sfinții.

### Așa, DA:

- un party sănătos trebuie să aibă cel puțin: un "healer" (paladin, priest etc.), un "tanker" (cel care încasează grosul damage-ului, de obicei warrior sau pet-ul unui hunter / warlock) și un "puller" (cel care atrage inamicii spre grup... pe cât posibil doar unul câte unul!); ultimele două roluri pot fi ocupate de același jucător
- activează din start toate buff-urile și protecțiile pe care le poți casta asupra grupului, și împarte-ți toate quest-urile posibile cu ceilalți tovarăși de drum
- înaintea grupurilor de uber-monștri, stabiliți din start cine pe cine polymorph'ează, care e ținta principală de atac (de obicei cel mai puternic inamic), care healer e responsabilul-șef cu vindecarea etc.
- la cererea unui caster, așteaptă până când respectivul își reumple mana, înainte să pornești mai departe

### Așa, NU:

- nu te îndepărta de grup, mai ales în zonele infestate de monștri Elite. Un pas greșit, un inamic atras într-un moment inoportun, și tot party-ul poate fi ras de pe fața Azeroth-ului (nu exagerez, am pățit-o de prea multe ori!)
- nu ataca orice vine la rând sau îți intră în raza de acțiune: puller-ul e cel care decide ce monstru să atragă, deci încearcă să-ți concentrezi atacul asupra țintei lui
- nu ataca oile polymorph'ate, monștrii "adormiți" sau blocați în loc prin diverse vrăji, până nu ai terminat cu restul monștrilor
- nu lăsa inamicii ologi să fugă și să atragă întăriri: folosește vrăjile ofensive cu casting-time cât mai redus
- nu lăsa healer-ul să moară: dacă el e singurul care supraviețuiește, grupul poate fi reînviat cu ușurință
- nu cotrobăi hoiturile inamice sau chest-urile în timpul luptei: fă-ți prima oară treaba și împărțiți loot-ul doar după terminarea luptei
- nu da cu zarul pentru obiectele pe care nu le poți folosi (armuri prea grele, arme sau rețete destinate altor clase etc.)
- nu părăsi grupul înainte ca toți membrii să-și completeze misiunea (sau misiunile) pentru care ați pornit la drum





Sistemul de skill-uri din **World of Warcraft** urmează practic modelul adoptat de **Diablo II**, abilităţile speciale ale fiecărui personaj fiind împărţite în trei categorii. Un Warrior, de pildă, poate dobândi skill-uri de Protection, Arms sau Fury; în timp ce un Mage se poate specializa în Fire, Frost şi Arcane. Cele mai multe skill-uri pot fi cumpărate de la Trainer-ii clasei respective (din marile oraşe), pe măsura avansării în nivel. Însă o categorie aparte de abilităţi sunt talentele. Învăţarea sau perfecţionarea lor costă Talent Points – iar pe astea le primeşti cu ţârâita: doar unul câte unul pentru fiecare DING!, de la Level 10 încolo. Socotind şi că toţi jucătorii sunt limitaţi în prezent la cel mult Level 60, adică 51 Talent Points alocabile... ajungem la nişte calcule şi stratageme în care, sincer, n-am nici un chef să intru. Pentru asta există o droaie de fansite-uri şi baze de date online atotcuprinzătoare!

Cert e că Blizzard au pus la punct un sistem bine gândit şi balansat (în ciuda protestelor venite din partea unor jucători Warrior), şi au făcut asta cu obişnuita lor măiestrie şi grijă pentru detalii. Gameplay-ul şi interfaţa au fost cizelate până aproape de perfecţie, reuşind să elimine multe dintre problemele ce bântuie şi astăzi titluri ca



**UN TIP DIN GHILDA WINGS OF FATE** surprins într-un moment de meditaţie divină

**EverQuest II** sau **FF XI**. Iar cât nu au reuşit ei, au făcut-o fanii, cu ale lor interfeţe personalizate şi addons care mai de care mai utile.

## Unul pentru tonţi...

Toate bune şi frumoase, dar ceea ce face din **World of Warcraft** un joc massively-multiplayer online de excepţie este în primul rând interacţiunea dintre jucători. Party-urile în care fiecare îşi cunoaşte locul şi rostul, ghildele ai căror membri se ajută la questing şi crafting, raidurile conduse de lideri capabili – acestea sunt cele care pot face diferenţa dintre o noapte de vis şi una de coşmar. Nimic nu e mai frustrant, decât să nimereşti într-un party de incapabili, fără pic de disciplină, sau într-o ghildă unde nici un jucător de nivel mai înalt nu şi-ar sacrifica măcar o oră de joacă, pentru a te ajuta într-un quest Elite.

Din fericire, nici nu a mai fost cazul. Spre deosebire de perioada de beta-testing, din care am rămas cu o groază de sechele pe tema asta "socială", versiunea finală a jocului mi-a adus ceea ce-mi doream din start: un guild în care să mă simt bine, plin de români (56 and counting!) şi implicit party-uri mult mai coerente.

Serverul european cel mai popular pe meleagurile noastre este Warsong (PvP) – foarte aglomerat, ce-i drept, şi cu cozi mari de aşteptare la Login, seara şi în weekend. Aici rezidă însă cel puţin trei sau patru ghilde mioritice, cele mai de seamă la ora actuală fiind "Wings of Fate" (Alliance, din care face parte şi piticotul subsemnat) şi "KDS" (Horde, spit!, spit!). Iar o altă ghildă mare de români rezidă şi pe serverul Zenedar (tot PvP, dar mai gol şi rapid), sub numele de "Exiles of Fate". În condiţiile astea, ţi-e mai mare dragul să faci quest-uri în compania unor flăcăi şi fetişcane de-ale noastre cu pielea violacee sau să porneşti, cu mic cu mare, la semănat hoituri prin ţinuturile Hoardei. De altfel, nu degeaba am ales să joc pe un server PvP: doar aici poţi să-i ataci în voie pe 'orcii care se plimbă nonşalant prin Alianţă sau să porneşti la vânătoare de trolli prin Kalimdor, călare pe cinci berbeci şi trei armăsari.

Cât despre misiunile astea de care-am tot pomenit... ei bine, imaginează-ţi că există peste 2.000 de quest-uri în **World of Warcraft**! Majoritatea implică ore bune de hack'n'slashing sau asasinarea unor boşi; unele NPC-uri te vor pune pe drumuri cu jalba-n proţap sau cu câte-o ladă în spinare; iar alte misiuni vor avea un rol pur narativ, fără nici o vărsare de sânge. Fiecare rasă are povestea ei de început; fiecare clasă are o serie de quest-uri în urma cărora dobândeşti obiecte şi abilităţi speciale; şi, la urma urmelor, de fiecare dată când îl joci ai parte de o experienţă nouă. Pe scurt, e mai role-playing decât multe aşa-zise RPG-uri single-player.






## BATTLEGROUNDS




Următorul pas pentru Blizzard este acum lărgirea lumii lui Warcraft cu un sistem de luptă PvP mai complex, bazat pe Honor Points, și cu o serie de zone speciale, numite Battlegrounds, pe care au promis să le introducă chiar cu următorul patch oficial. În principiu, Battlegrounds vor fi niște zone de joc similare teritoriilor "Contested" de pe serverele PvP. Asta înseamnă că orice jucător din Alianță va putea ataca orice jucător din Hoardă, chiar și pe serverele normale PvE (Player vs Environment). Pe urmă, fiecare dintre cele două facțiuni va avea aici câte o bază, unde jucătorii se vor putea regrupa și alimenta cu provizii sau quest-uri... DAR – și de aici începe partea interesantă – bazele cu pricina vor putea fi luate cu asalt și "cucerite", prin omorârea comandatului lor (și implicit a gărzilor NPC care vor încerca să-ți taie elanul... și macaroana). Iar ca un plan de viitor, Blizzard și-au propus să introducă până și catapulte ori alte mașinării de asediu, cu ajutorul cărora jucătorii vor putea distruge clădirile din baza adversă.

Pe urmă, cimitirele din Battlegrounds vor putea fi capturate la rândul lor, devenind astfel puncte de respawning extrem de vitale, situate taman în vecinătatea bazei adverse. Iar lupte pe viață și pe moarte se vor da și pentru minele presărate în aceste teritorii – care, deși mai puțin importante strategic, vor adăposti chest-uri cu tot felul de bunătăți. Raidurile dintr-o parte în cealaltă a hărții vor fi așadar destul de frecvente. Iar în pauzele dintre raiduri, jucătorii vor putea face tot felul de quest-uri speciale, care vor presupune killăreala jucătorilor din facțiunea inamică pentru obținerea trofeelor cerute de NPC-uri. Blizzard au mai prezentat până acum o groază de alte detalii și exemple concrete din timpul testelor lor interne, însă așteptăm cu brațele deschise inaugurarea publică a primului Battleground (din Alterac Valley), să aflăm pe pielea noastră până unde poate merge ingeniozitatea și măies-tria viscolienilor.





### Și-am încălecat pe-o șa...

Un lucru care m-a fascinat încă din primele ore și continuă să mă fascineze și acum, pe măsură ce descopăr noi și noi teritorii, e atmosfera absolut superbă a jocului. Cu aceeași atenție obsesivă pentru detalii, artiștii de la Blizzard au reușit să imprime o temă vizuală, o cromatică și o identitate aparte fiecărui colțișor din lumea lor. Totul pare la locul său, personajele și clădirile se integrează de minune în peisaj, iar fondul sonor completează sublim atmosfera de basm ori de război, după caz.

Dacă ar fi după mintea mea, aș fi în stare să-l joc aproape fără încetare. Să rămân captiv într-o lume din care nu vreau să evadez! Să stau pironit în scaun o noapte întreagă, și să mă preling apoi încetișor sub birou, iritat de ivirea zorilor printre crestele munților... Și când mă gândesc că iubeam cândva răsăritul soarelui – pe vremea când mă zbenguiam voios prin nămeții de sub poarta orașului Ironforge, azvârlind cu dărnicie sloiuri de gheață și mingi de foc, pârjolind iepurași și jupuind veverițe. Erau niște vremuri frumoase, când fiecare sclipire matinală a zăpezii îmi trezea un zâmbet larg și sinistru, mărginit la capete de doi mici și roșii, la fel de siniștri.

De atunci însă, s-au schimbat multe. Zăpezile au devenit dealuri sterpe, dealurile câmpii, iar câmpiile m-au purtat până departe, la malul mării și dincolo de ea, cale de încă cinșpe' DING!-uri. Am devenit o creatură caraghioasă a nopții și știu că, odată cu venirea dimineții, aventurile mele vor lua capăt și mă vor purta înapoi spre Casă. Știu că răsăritul soarelui este cel care, după fiecare noapte, mă eliberează de vraja viscoliană și mă trezește la realitatea cotidiană. Știu că răsăritul soarelui vine întotdeauna când mi-e lumea mai dragă; iar pentru asta, urăsc răsăritul soarelui!

PITICOT CU FRIȘCĂ
serban@pcgames.ro

## Punctaj
### WORLD OF WARCRAFT

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Blizzard Entertainment |
| PUBLISHER | VU Games |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREȚ | 37,90 euro |
| VÂRSTĂ | de la 12 ani |

**PRO & CONTRA**

| Pro | Contra |
|---|---|
| atmosferă de basm | câteva bug-uri persistă |
| gameplay cizelat | "maintenance"-ul din fiecare zi de vineri |
| o lume vastă și continuă | |

| | |
|---|---|
| Grafică | 93% |
| Sunet | 91% |
| Gameplay | 94% |
| Atmosferă | 97% |
| Multiplayer | 90% |

**93%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 800 MHz | CPU | - 1.6 GHz |
| Video | - 32 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
EVERQUEST II
LINEAGE II





Darnassus
Teldrassil
Moonglade
Winterspring
Darkshore
Felwood
Hyjal
Azshara
Stonetalon Mountains
Ashenvale
Orgrimmar
KALIMDOR
Durotar
Desolace
The Barrens
Thunder Bluff
Mulgore
Dustwallow Marsh
Feralas
Thousand Needles
Un'Goro Crater
Silithus
Tanaris
W.Plaguelands
Tirisfal Glades
Eastern Plaguelands
The Undercity
Alterac M
Silverpine Forest
The Hinterlands
Hillsbrad Foothills
Arathi Highlands
Wetlands
Ironforge
Loch Modan
Dun Morogh
EASTERN KINGDOMS
Searing Gorge
Badlands
Burning Steppes
Stormwind
Elwynn Forest
Redridge Mountains
Duskwood
D.Pass
Swamp of Sorrows
Westfall
Blasted Lands
Stranglethorn Vale
WORLD OF WARCRAFT

Săltăreţi şi agitaţi ca nişte pureci la apropierea ultimei părţi a celei de-a doua trilogii Star Wars (Episode III), şefii de la LucasArts şi-au aruncat echipele de dezvoltare în bătălia unui nou joc care să adapteze unul dintre cele mai puţin rulate aspecte ale licenţei Star Wars. După luni de lucru intens, fructele muncii producătorilor nu încetează să cadă. **Între mediocrul Star Wars: Battlefront şi reuşitul Knights of the Old Republic II, fanii săbiilor laser s-au umplut ca un burete cu Forţa – stare adusă la extaz de sosirea lui Star Wars: Republic Commando. În acest FPS descoperim ce înseamnă să fim în pielea comandourilor Republicii, soldaţi de elită cărora LucasArts le dezvăluie fără pic de ruşine toate secretele.**



# Star Wars: Republic Commando



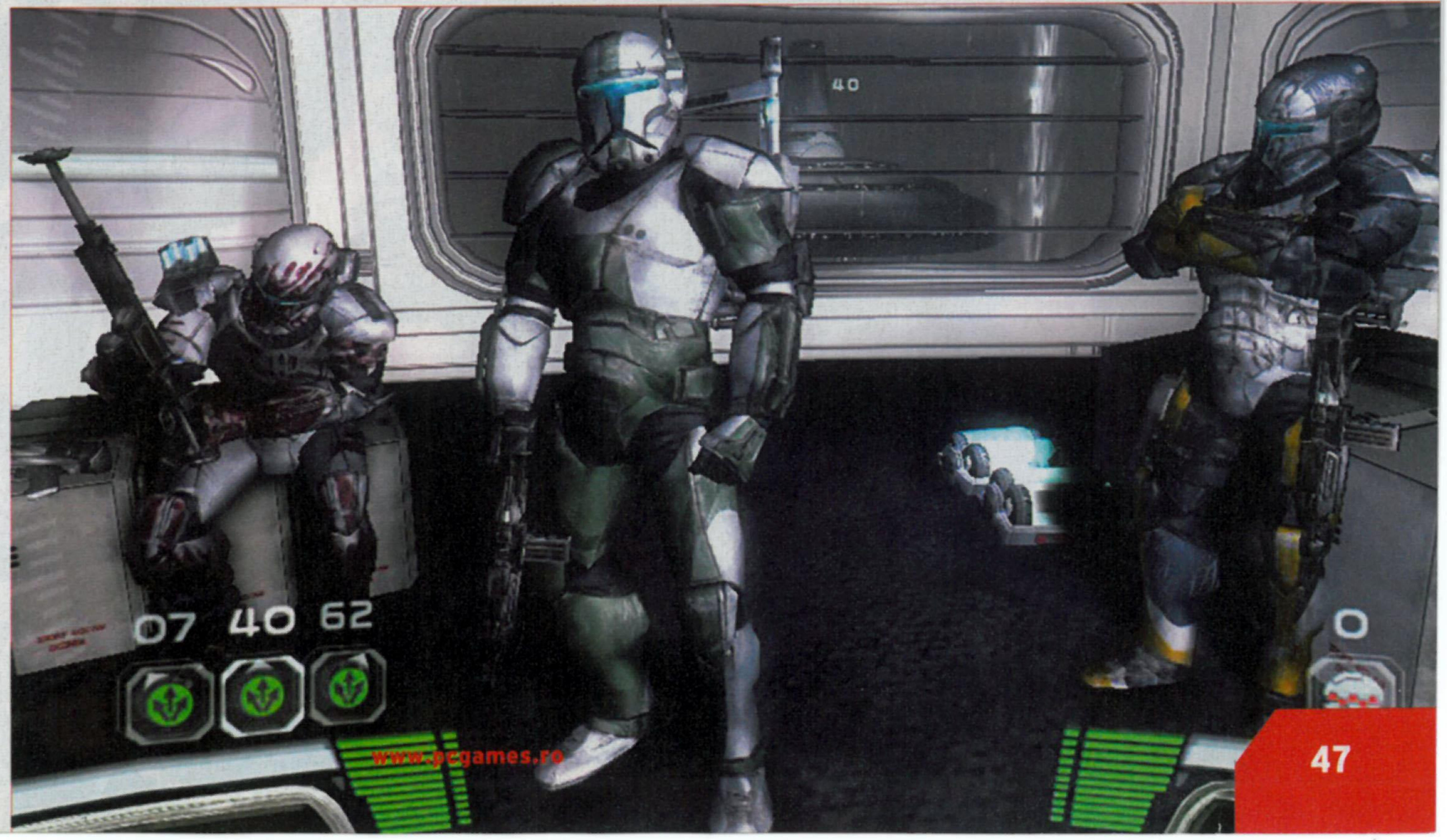


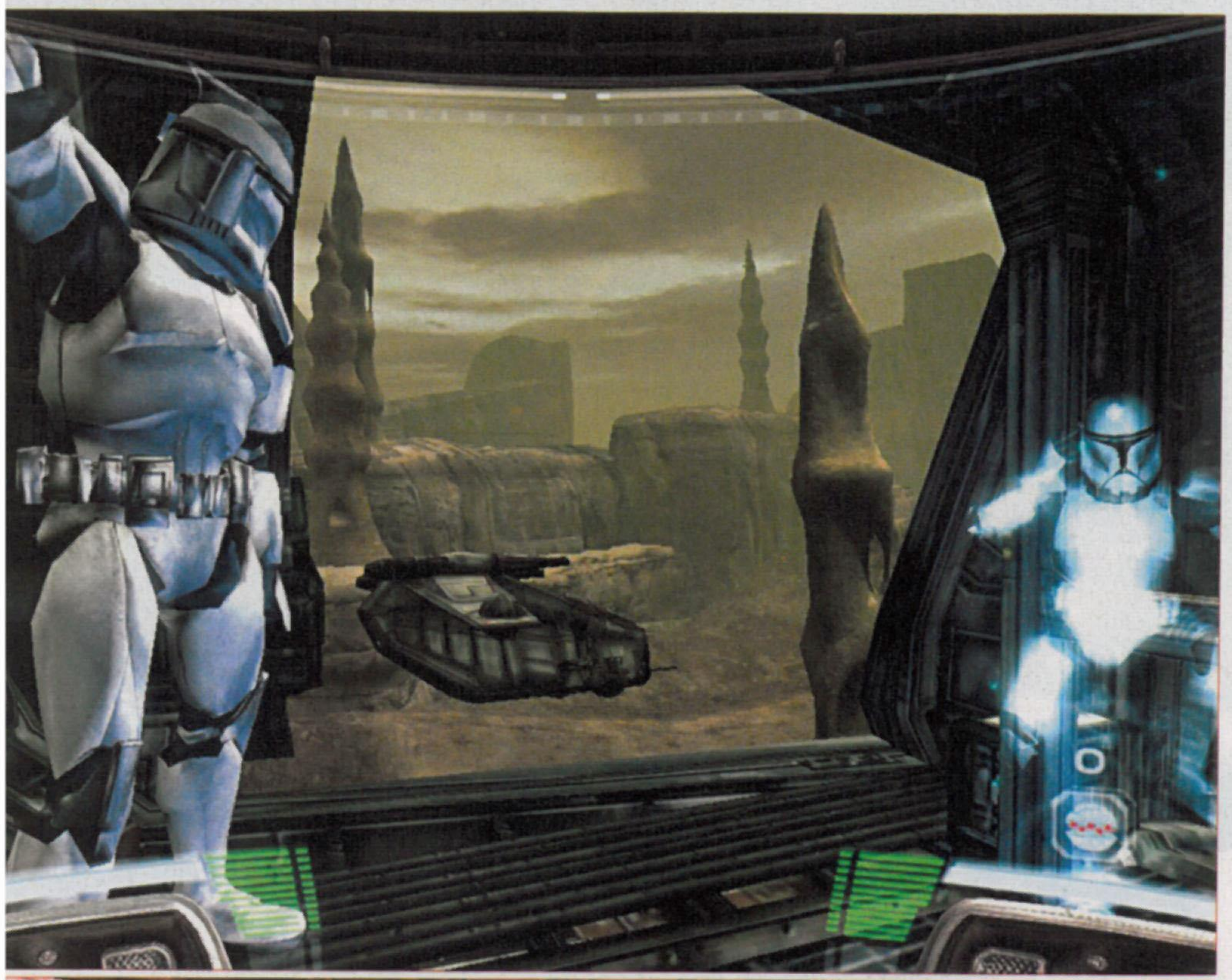


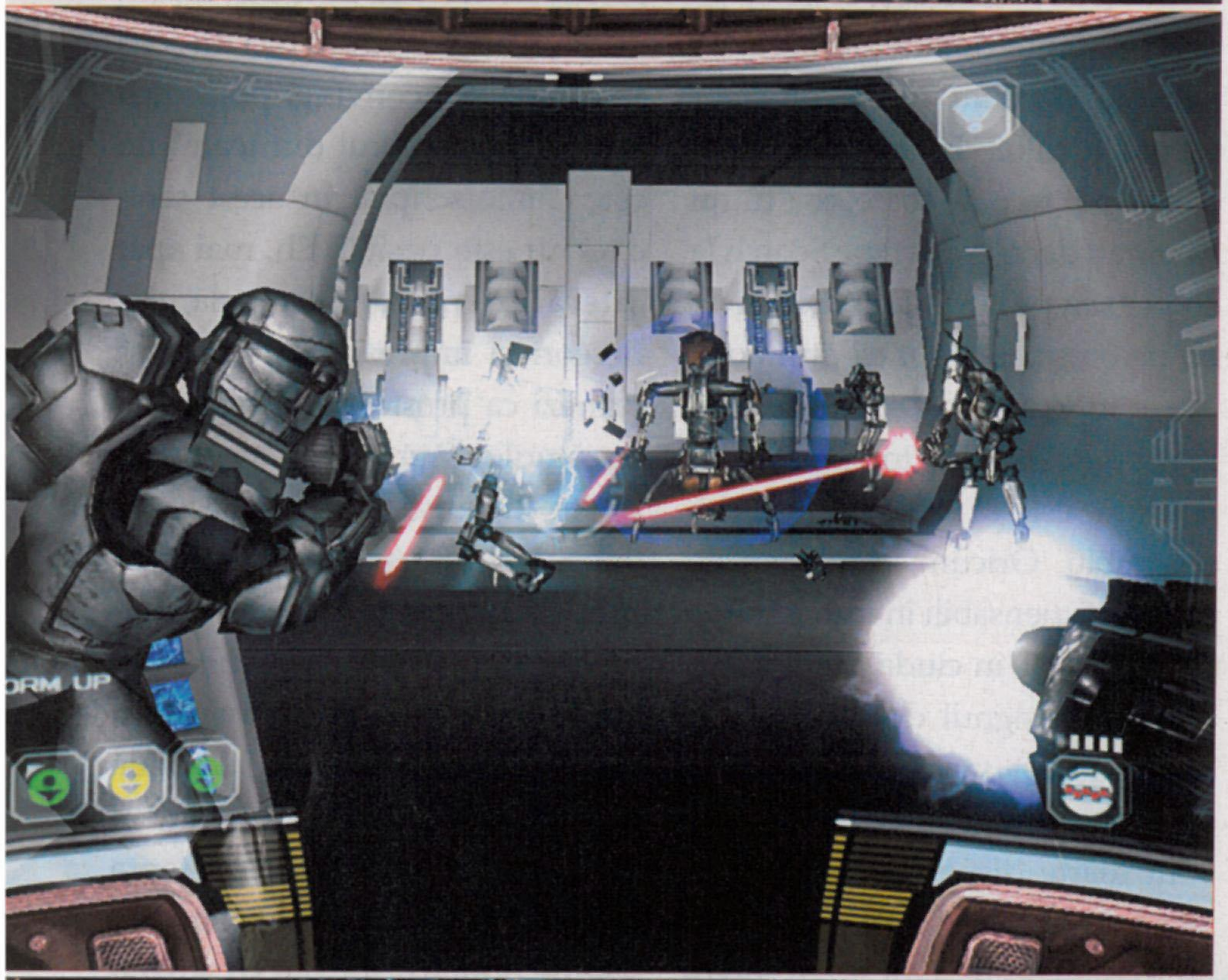




Mai populară decât telenovelele de pe A-a-ca-a-să-ă și mai exploatată decât sclavii de pe trireme în Antichitate, seria Star Wars se învârtea de vreo 20 de ani în jurul cozii primei trilogii cinematografice și originalitatea jocurilor marca Star Wars începea să sufere, prin jedi pe cale de dispariție, stormtroopers care nu mai știu de capul lor și eroi de toate soiurile, desprinși tot din primele trei episoade. Sosirea noilor episoade ale celei de-a doua trilogii în sălile de cinematograf a adus și idei proaspete în mințile designerilor de la LucasArts. Între aceste idei, comandourile Republicii sunt un os bun de ros: nu știm cum au fost selecționați din noianul de clone, dar acești băieți cu cască au parte de un antrenament special, draconic, chiar, care le creează o a doua natură din supraviețuirea în teritoriu ostil. Foarte descurcăreț, comandoul are o eficacitate de speriat prin echipa sa de patru oameni cu aptitudini complementare. Aceste echipe sunt trimise aiurea în univers în misiuni periculoase, dar de importanță strategică crucială. În ciuda condițiilor vitrege în care-și fac job-ul, cei patru meseriași nu lucrează cu mănuși atunci când este vorba despre separatiști și curăță cu pasiune fiecare nivel prin lovituri de blaster sau grenade. Adevăru-i că nici designul de nivel nu permite o abordare mai "filosofică" a jocului: culoare, culoare și iar culoare amestecate uneori cu exterioare vaste dar sufocant de lineare. Ce să mai vorbesc de hoardele de adversari! Prin intermediul unui tutorial integrat foarte bine în acțiune, descoperim încă din primele minute de joc ceea ce ni se pregătește pentru următoarele 12-14 ore: explozii peste explozii, droizi și câteva elemente mai rafinate sunt toate amestecate într-un gameplay de brute. Încă de la prima misiune facem cunoștință cu camarazii noștri: Scorch, Fixer și Sev. Echipați cu armuri de culori diferite (parcă ar fi jucat un paintball, așa, ca între clone!), tipii sunt specializați serios și noi, ca niște comandanți de echipă ce suntem, trebuie să le exploatăm inteligent aceste perle. Scorch se vrea doctor în demolitions, Fixer se infiltrează clăpăcind la orice sistem și Sev nimerește orice droid de la distanțe demne de un SF... pardon, uitasem că asta-i chiar esența jocului! În practică, însă, băieții pot face de toate, așa că nu vă mirați dacă-l vedeți pe Scorch la sniper sau pe Sev plasând explozibil pe o ușă. E drept că prin acest "las-o mă, că știu și eu" ni se ușurează sarcina, dar tot pe-atât de adevărat este că se strică ceva din ansamblu. Oricum, camarazii ne sunt indispensabili în îndeplinirea misiunilor și, în ciuda calității sale scăzute, designul de nivel le găsește întotdeauna ceva de făcut. În orice situație ne-am afla, băieții sunt foarte disponibili la comenzile noastre. De exemplu, avem cumva drumul blocat cu bolovani? Un logo imens apare pe ecran și ne sugerează să trimitem un om care să plaseze explozibil. Invers, dacă nu apare nici un icon care să ne ceară să trimitem un om undeva, atunci nu are nici un sens să încerci să-l convingi pe Scorch sau pe oricare altul din team: nu este nimic scriptat în acest sens, deci nu este posibil. Eh, mai apar câteva excepții de la regulă, dar deseori ai impresia că trebuie să urmezi ca prostu' indicațiile producătorilor fără să poți avea prea multă inițiativă. În ciuda acestor bube, jocul reușește să te seducă prin simplitatea și furia gameplay-ului său. Ne plasăm oamenii în locurile predefinite, aruncăm câteva grenade, mai tragem o rafală-două de mitralieră și... gata: purcedem spre un alt coridor. Rezistența slabă a adversarilor este compensată de numărul lor, dar și camarazii noștri ne ajută să tragem în fiecare adversar, într-atât sunt de puțin eficienți. Trebuie să recunosc că nu prea am avut timp să mă







plictisesc, într-atât am avut "de lucru" pe fiecare nivel. Regulat, jocul îţi trimite mai mulţi adversari ceva mai dificili, ca să-ţi mai domolească niţel ritmul de kilăreală şi să te înveţe că şi viaţa virtuală are un preţ. Acest schimb de adversari se face deseori brusc şi te obligă să-ţi sprijini camarazii, printr-o concentrare a tirului pe o singură ţintă (care rămâne, de regulă, ca ţintuită: trebuie doar să ai muniţie!). Unii dintre cei trei băieţi veseli nu vor ezita să se lipească de un super droid de luptă şi să-l lovească chiar cu picioarele (ce ţi-e şi cu pregătirea trupelor astea speciale!). Dorind să ne înece sub un noian de adversari, jocul devine pe alocuri un adevărat carnagiu, foarte confuz şi nu neapărat pasionant.

Nu ştiu cum o fi arătând **Republic Commando** pe Xbox, dar sunt sigur că dezvoltarea pentru această platformă a fost prioritară faţă de PC, într-atât este de redus feeling-ul cu mouse-ul şi tastatura. Armele sunt cam lipsite de forţa de impact, precizia lor rămâne un hazard iar afişajul este îngreunat de o interfaţă care-ţi ocupă o mare parte din ecran, ceea ce este foarte trist pentru un FPS. Am înţeles că problema nu este atât de mare pe Xbox: jocul fiind gândit înainte de orice pentru stick (se simte din prima!), acest lucru se simte foarte repede în deplasare sau ţintire.

Sub ameninţarea fantomei lui **Battlefront**, multiplayer-ul se dovedeşte plăcut dar nimic mai mult, oferindu-ne modurile clasice de joc *Deathmatch*, *Capture the Flag* şi *Assault*, fără să-şi forţeze însă prea tare mâna. Plin de intenţii bune, pavat chiar cu acestea, **Star Wars: Republic Commando** nu reuşeşte să se impună pe PC în maniera în care a făcut-o pe Xbox. Plin de acţiune şi dotat cu un sistem de control al coechipierilor foarte simplu, jocul ne oferă o aventură distractivă, fără prea multe bătăi de cap timp de cca. 12-14 ore, dar senzaţiile de plictiseală pe care ţi le dă gameplay-ul se resimt în timp. Armele sunt lipsite de precizie şi deplasările nu se pot face cu rapiditatea caracteristică genului FPS. Fără să fie o bombă grafică şi fără să se ascundă în umbra ultimelor producţii PC ale genului, **Star Wars: Republic Commando** rămâne un joculeţ distractiv care nu poate să dezamăgească fanii noii trilogii Star Wars. Am fi vrut, totuşi, să vedem mai multe pe PC într-un FPS marca LucasArts.

JOHNNY AMNEZIC
cipri@pcgames.ro



## Punctaj
### SW: REPUBLIC COMMANDO

| | |
|---|---|
| **PRODUCĂTOR** | LucasArts |
| **PUBLISHER** | Activision |
| **OFERTANT** | Best Distribution |
| **PREŢ** | 30 euro |
| **VÂRSTĂ** | peste 16 ani |

**PRO & CONTRA**

- + plin de acţiune
- + control simplu al echipei
- + puţini timpi morţi
- − realizare mediocră
- − design de nivel nu prea inspirat

| | |
|---|---|
| Grafică | 83% |
| Sunet | 87% |
| Gameplay | 80% |
| Atmosferă | 85% |
| Multiplayer | 77% |

**83%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | 1.7 GHz | CPU | 2.4 GHz |
| Video | 64 MB | Video | 128 MB |
| RAM | 256 MB | RAM | 512 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
UNREAL 2: THE AWAKENING




# ESWC 2005 Romania

Preliminarii Online : Februarie-Mai 2005

Finala națională: 27-29 Mai, Forte Cafe, Constanța

www.computergames.ro

THE END OF YOUR SOCIAL LIFE

COMPUTER GAMES

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

NVIDIA

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP



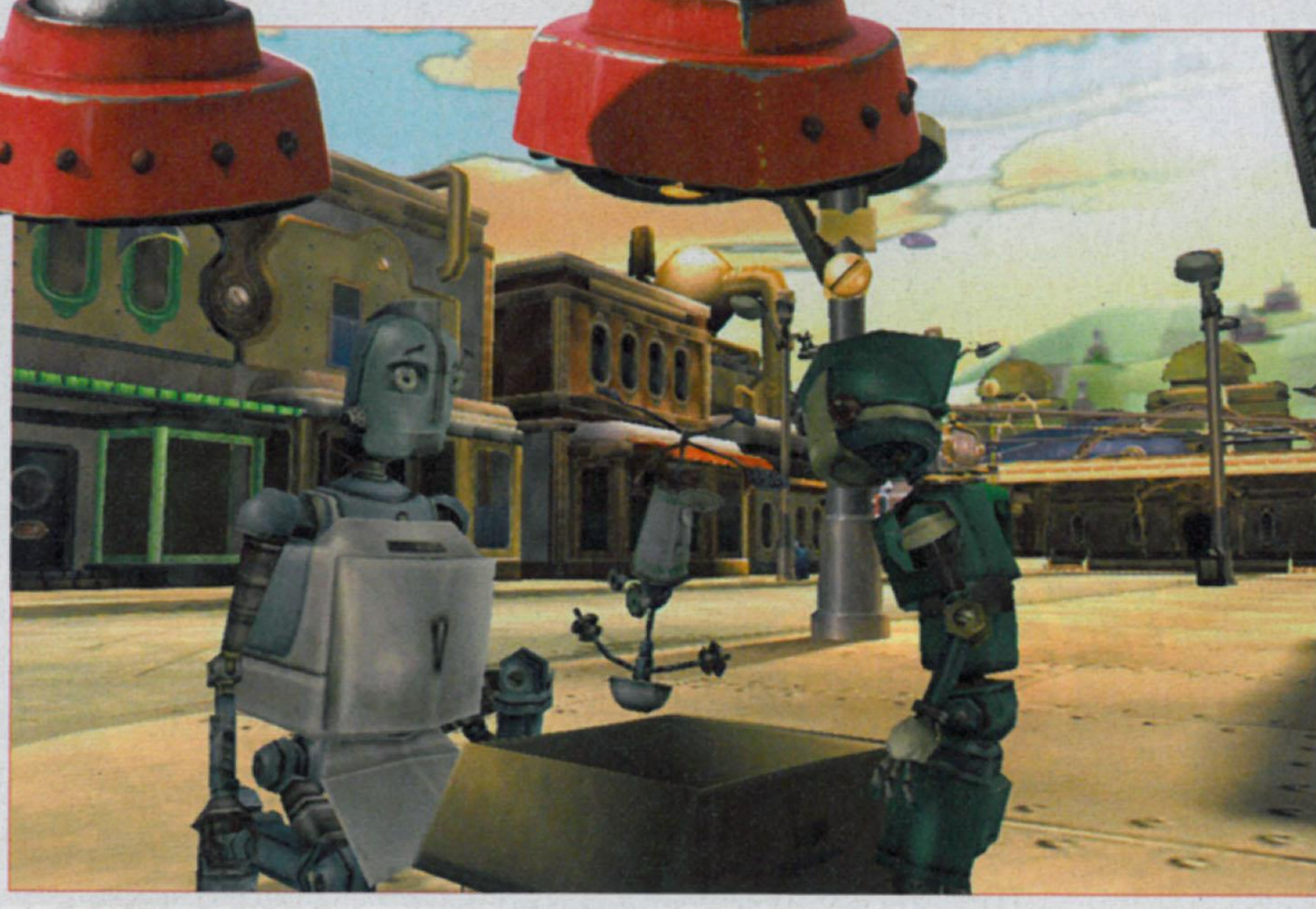
# Robots

**Pentru a reda anumite poveşti, pentru a ilustra diferite tipuri de comportamente sau pentru a da o lecţie de morală (nu doar tinerei generaţii), La Fontaine a recurs la ajutorul faunei – a înlocuit oamenii din fabulele sale cu diferite animale.** În epoca modernă s-a produs din nou o schimbare, apărând diverse alte creaturi stranii.

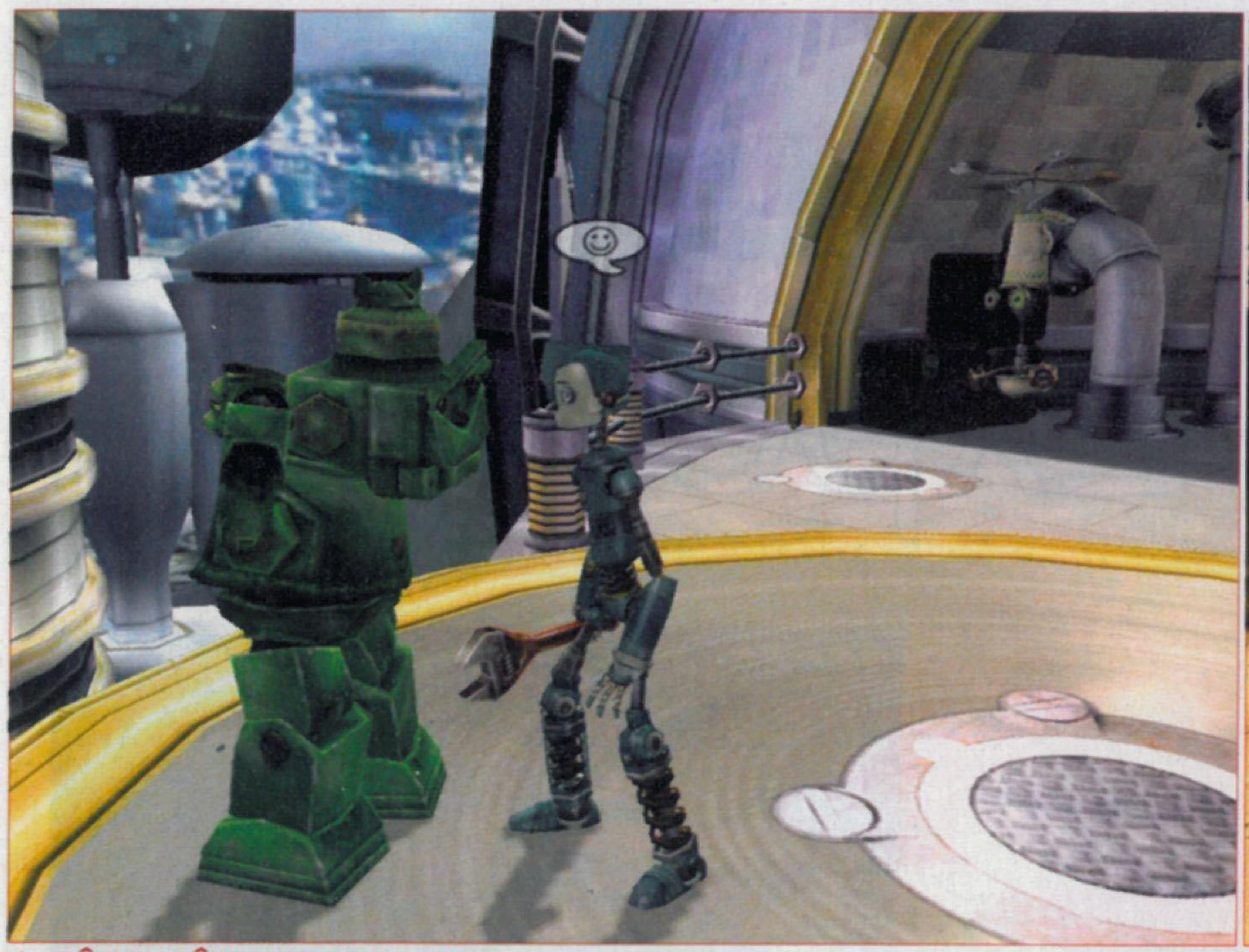
Printre acestea se numără diferiţi monştri (să ne gândim doar la simpaticul căpcăun verde, Shrek) sau diverse creaturi mitologice (harpii, minotauri). Însă, de când oamenii au intrat pentru prima dată în contact cu SF-ul (şi unii s-au îndrăgostit incurabil de el) au apărut şi creaturile metalice care, deşi nu fac parte dintre copiii mamei natură, sunt totuşi înzestraţi cu conştiinţă, raţiune şi suflet. Roboţii, în diferitele lor forme (cele visate de Asimov, prezentate de Spielberg sau smulse din visurile noastre despre viitor) au devenit într-un fel tutorii noştri. Odată cu dezvoltarea tehnicilor de animaţie, ei au fost scoşi din bezna podului amintirilor uitate, au fost şterşi de praf şi au fost puşi în lumina proiectoarelor din cinematografe şi a monitoarelor PC-urilor din casele noastre. Astfel au reapărut în diferite forme şi culori, aceste creaturi metalice care pot să fie jucăuşe şi simpatice ori înfricoşătoare şi letale. În ultima vreme, roboţii încep să apară şi în roluri principale, nu doar în posturi secundare, ca sprijin pentru eroii umani. După Scrapland-ul de luna trecută, a aterizat din nou un joc cu roboţi pe masa mea. Văzând trailer-ul filmului de animaţie pe care se bazează (şi care din păcate va apărea doar la vară) mă aşteptam la două lucruri: un jump and run 3D şi la un simţ al umorului în stilul rolurilor lui Robin Williams (el fiind unul dintre actorii care şi-au dăruit vocea personajelor).

Prima mea aşteptare s-a împlinit fără dar şi poate. A doua însă, datorită comprimării şi adaptării interactive a subiectului filmului, a avut de suferit. Umorul redat mai ales de caracterul roboţilor cu care intră în contact personajul principal, Rodney Copperbottom, şi de peripeţiile acestor prieteni metalici a fost ciuntit şi îngrămădit în nişte cut scene-uri nu tocmai reuşite. Încă din primele scene, se vede că jocul se adresează în special categoriei de vârstă mai fragedă, provocându-i pe aceştia











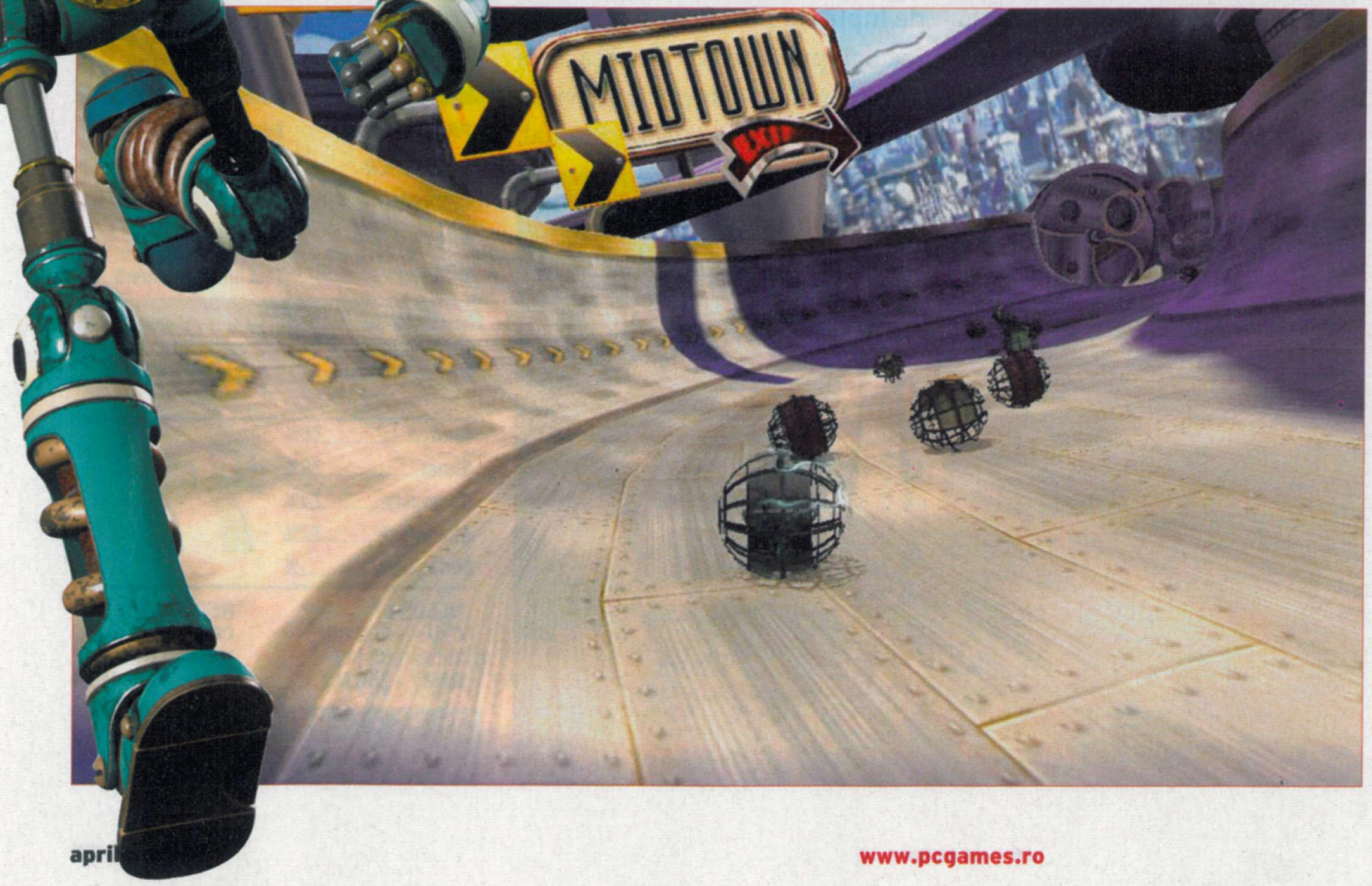
**RÂZI TU RÂZI, HARAP-VERDE,** dar dacă nu-mi scuipi o Cola, bag în tine cheia franceză!

să salveze orașul roboților de tiranul care plănuiește să distrugă modelele mai vechi de roboți. Totul începe cu o călătorie magică, Rodney plecând din orașul său natal să-l întâlnească pe cel mai mare inventator care a existat vreodată. Pe parcursul călătoriei sale, tânărul Rodney va primi nenumărate scheme ale unor invenții utile și trăsnite. Pentru a le putea folosi însă, el va trebui să adune piesele necesare invenției, răspândite pe întreaga hartă. Cu cât înaintezi mai mult în joc, cu atât mai dificilă va fi obținerea acestor părți. În plus, adesea va trebui să te folosești de noile gadget-uri obținute. Majoritatea misiunilor care-l așteaptă pe Rodney se rezumă la colectarea unor piese ascunse pe ici și colo. Ca jocul să nu fie prea monoton, producătorii au mai variat aceste raiduri de colectare. Încă de când ai ajuns în marele oraș al roboților vei avea posibilitatea să-ți construiești o telecomandă pentru micul tău partener care te urmărește precum o umbră. Mai încolo, în anumite puncte din joc va trebui să te folosești de micul tău prieten pentru a putea activa comutatoare amplasate în zone greu accesibile. Un alt loc mai special unde va trebui să cauți diferite piese este autostrada roboților, unde va trebui să înfrunți traficul și legile gravitației, închis într-o bilă metalică. La urma urmei, întreg jocul se reduce la adunarea diferitelor lucruri și la cursele de bile nebune.

Grafica jocului este colorată, deși pare puțin cam lipsită de detalii. Actori celebri care și-au conferit vocea personajelor din film, au contribuit și la realizarea jocului, așa că nici la partea acustică n-avem de ce să ne plângem. Controlul din păcate a fost însă complicat inutil, pentru savurarea jocului fiind nevoie de un gamepad sau de încă o mână.

Per ansamblu, jocul este simpatic și atractiv, deși n-am putea spune că este prea variat. Recomandat frățiorului sau surorii mai mici.

BÜDÖS VALENTINE
jacint@pcgames.ro





## Punctaj
### ROBOTS

| | |
|---|---|
| **PRODUCĂTOR** | Eurocom Entertainment |
| **PUBLISHER** | Vivendi Universal Games |
| **OFERTANT** | Best Distribution |
| **PREȚ** | cca 28 euro |
| **VÂRSTĂ** | fără limită de vârstă |

**PRO & CONTRA**

| Pro | Contra |
|---|---|
| viu colorat | lipsa detaliilor |
| gameplay plin de provocări | ușor monoton |

| | |
|---|---|
| **Grafică** | 80% |
| **Sunet** | 84% |
| **Gameplay** | 83% |
| **Atmosferă** | 81% |
| **Multiplayer** | -% |

**82%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 800 MHz | CPU | - 1.4 GHz |
| Video | - 32 MB | Video | - 64 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
POLAR EXPRESS
SHARK TALE

# Pitfall II: The Lost Expedition



**P**isu' de foc, comori, avion prăbuşit în junglă, comori, crocodili înfometaţi, comori, liane tocmai bune pentru scamatorii à la Tarzan, comori, parodie după Indiana Jones, comori – sau altfel spus, un nou jump and run 3D care te va înnebuni cu controlul imposibil de însuşit folosind tastatura. Situaţia lui Harry, aparent fără vreo de cale de scăpare, se îmbunătăţeşte considerabil dacă pui mâna pe un gamepad. Astfel echipat pentru expediţie, vei putea dirija paşii protagonistului spre happy-end-ul obligatoriu. Şi cum Harry este un adevărat aventurier care, în afară de inimile domnişoarelor din jur, este gata să cucerească şi jungla în ciuda pericolelor care-l pasc, va avea nevoie şi de îndrumarea ta. Cunoscând în mare profilul eroului, nu e de mirare că primele scene ale lui **Pitfall II** înfăţişează o luptă aprigă între Harry şi un jaguar de foc cam prost dispus din cauza deranjului. De aici, parcă purtaţi de o cascadă a amintirilor, ajungem înapoi în trecut ca să ne putem explica cum am ajuns în această situaţie fără vreo conservă Whiskas. Astfel vom afla de prăbuşirea avionului lovit de un fulger. În urma impactului nu tocmai cu plăcut cu solul, partenerul lui Harry, un anumit Dr. Bittenbinder, dispare fără urmă. Harry nu-i sigur că ar porni pe urmele sale, dar cum profesorul era însoţit de o frumoasă asistentă, Nicole, eroul nostru simte îndatorirea de a încerca, de a agăţa puicuţa... vreau să zic de a salva restul echipajului. Tot ce-i stă în cale e o junglă destul de deasă, made in South America. Restul jocului este o naraţiune a evenimentelor din punctul de vedere al protagonistului. Bineînţeles că nu poate lipsi nici anti-eroul întruchipat de data aceasta de Jonathan St. Claire, un explorator malefic. Gameplay-ul urmează îndeaproape regulile de aur ale genului, prin urmare, Harry va trebui să sară în stânga şi dreapta, să se caţere pe diferite liane, să execute diferite acrobaţii şi nu în ultimul rând să înfrunte cu ajutorul unui sistem de luptă simplist flora şi fauna nu tocmai prietenoasă. Grafica este viu colorată şi, datorită lumii vizuale ca de basm cu gust occidental, sare în ajutorul povestirii pline de umor, ajutând la crearea unei atmosfere distractive. Chiar dacă pe unii îi va deranja folosirea unei combinaţii ciudate între sistemul de checkpoints şi cel de save/load, **Pitfall II: The Lost Expedition** rămâne un jump and run modern reuşit şi distractiv.

BŬDÖŞ VALENTINE
jacint@pcgames.ro



## Punctaj
### PITFALL II

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Edge of Reality |
| PUBLISHER | Activision |
| OFERTANT | - |
| PREŢ | cca 30 de euro |
| VÂRSTĂ | fără limită de vârstă |

**PRO & CONTRA**

| PRO | CONTRA |
|---|---|
| colorat, distractiv | complicat fără gamepad |
| provocări potrivite | prea puţine puncte de save |

| | |
|---|---|
| Grafică | 76% |
| Sunet | 79% |
| Gameplay | 74% |
| Atmosferă | 77% |
| Multiplayer | -% |

**77%**

| | NECESAR | RECOMANDAT |
|---|---|---|
| CPU | 800 GHz | 1.2 GHz |
| Video | 32 MB | 64 MB |
| RAM | 256 MB | 256 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
RAYMAN 3
EVIL TWIN



Vedere pentru orice ocazie
MCOnet
Best-top
Sistem de căutare
kpl
Vedere pentru orice ocazie
http://ro.kpl.biz
Despre noi
E-mail
REGGELI ÚJSÁG
Bihar megyei napilap
www.reggeliujsag.ro
Vineri, 06.August 2004, 16:45:16
1 2 3 4 >>
În 132 de categorii sunt în total 5790 cărți postale!
Pagină Principală
Auto-Moto
Animale
Numa așa!
Clipartă
Erotică
Evenimente
Sentimente
Picturi
Pentru bărbați
Fotografii
Umor
Dorințe
Lumea poveștilor
Țări
Pentru femei
Sport
Tehnică
Călătorie
Sărbători
Orașe
Flori
Favoritul zilei:
101 Kiskutya
A. GEDDES
ANIMALE DOMESTICE
ANIMALE SĂLBATICE
ANUL NOU
ANVELOPE
AUSTRIA
AUTO LUX
AUTO NOI
AUTO SPORT
AUTO VECHI
Baftă
Reclamă:
educatie sexuala
gasesti ce cauti
Beauty Laura
NUMAI PENTRU FEMEI
DSC Lex
MCO NET
INTERNATIONAL
ro.kpl.biz





*GRUPUL EROILOR PASIONAȚI* de Medieval Fantasy salută cititorii PC games!

# The Settlers: **Heritage of Kings**

Timp de un deceniu, în care au apărut patru episoade din seria Settlers, Blue Byte a dobândit o glorie durabilă, dar destul de monotonă cu "lemmingii" săi care nu şi-au prea schimbat obiceiurile: unii livrau materiale de construcţie, alţii fabricau bunuri... Nesfârşitele lor peregrinări constituiau o bună parte din interesul pe care-l prezintă gameplay-ul, puţin ritmat, dar teribil de pasionant. **În Heritage of Kings, producătorul a vrut să dinamizeze acest întreg, prin injectarea de acţiune în gestiunea cam lentă a seriei Settlers. Apă adăugată vinului? Să vedem...**

Cea de-a cincea parte plasează încă de la început keep-ul în centru, această clădire imensă care trebuie să devină plămânul satului **Settlers**. În această structură importantă se recrutează servii şi tot acolo li se inoculează noţiunile de bază în materie de construcţie, recoltare şi reparaţii. Ca în orice RTS (în care apar ţăranii), activităţile lor acoperă toate nevoile esenţiale ale satului. Sub controlul nostru, ei vor ridica o fermă, o universitate, o cazarmă, un depozit sau vor apuca un târnăcop ori o secure şi vor pune osul la munca grea de extragere de resurse. Nu mai trebuie să aştepţi câteva minute după livrarea unui sac de pietre: îţi laşi servii la săpat şi recolta se face automat, aşa că nu mai avem altceva de făcut decât să contemplăm cum se adună pietrele numeric şi să începem construcţia edificiilor în momentul în care rezerva este suficientă. Cu stocuri îndestulătoare de argilă, lemn şi pietre nu întâmpini nici o dificultate în a construi repede un orăşel impresionant, cu condiţia să dispui de mâna de lucru, desigur. Dintr-o dată, gestionarea tipică **Settlers**, adică lentă, ia o turnură RTS, fără ca Blue Byte să-şi fi aruncat la gunoi conceptul caracteristic seriei. Dacă servitorii sunt controlabili prin mouse şi construiesc, recoltează etc., ei sunt "trei lulele, trei surcele" fără specialiştii destinaţi construcţiilor, odată ce acestea sunt ridicate. Produşi automat de centrul satului odată cu ridicarea unui edificiu, aceştia se pun serios pe treabă. Poate fi vorba despre mineri, oameni de ştiinţă, fermieri etc. Alimentaţi cu materii prime prin intermediul keep-ului sau depozitului din apropiere, ei nu cer nimic altceva decât un path şi un acoperiş sub care să-şi desfăşoare activitatea: aşadar, este suficient să construieşti o fermă şi o locuinţă lângă "locul de muncă" pentru a urmări apoi liniştit desfăşurarea lucrului. Nu are nici un sens să





## Punctaj
## SETTLERS V

| | |
|---|---|
| **PRODUCĂTOR** | Blue Byte |
| **PUBLISHER** | Ubisoft |
| **OFERTANT** | Ubisoft |
| **PREȚ** | cca. 25 euro |
| **VÂRSTĂ** | peste 12 ani |

**PRO & CONTRA**

- + drăguț foarte
- + campania bine realizată
- + ușor de jucat
- − amestec RTS-economie nereușit
- − AI destul de limitat

| | |
|---|---|
| Grafică | 87% |
| Sunet | 82% |
| Gameplay | 83% |
| Atmosferă | 82% |
| Multiplayer | 80% |

**83%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1 GHz | CPU | - 2.4 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA THE SETTLERS

fabrici un pahar erlenmeyer sau berzelius pentru ca alchimistul să-și vadă de treabă: el vine deja echipat cu aceste accesorii imediat ce locul său de muncă poate fi dat în folosință.

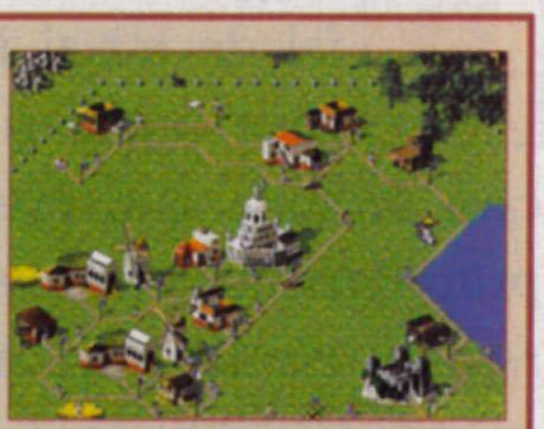
Pentru soldați, lucrurile sunt și mai asemănătoare unui RTS: fiecare căpitan pe care trebuie să-l produci costă o anumită cantitate de materiale care este dedusă în mod automat din stocuri imediat ce începe instrucția lui, și o grupă mică de soldați i se adaugă atunci când individul este gata să-i conducă în luptă. Este o diferență față de RTS-urile clasice! Din păcate, numărul unităților și al eroilor este însă foarte redus, în comparație cu marile titluri ale strategiei. Nu aș putea spune că nu câștigăm în simplitate, dar odată cu aceasta se cuibărește în joc și banalitatea, prin lipsa distracției pe care ne-o oferă latura economică. Nu ne mai surprinde faptul că luptele urmează același path: latura RTS a fost clar favorizată și este normal să-i regăsim mecanismele în lupte. Controlăm căpitanii și eroii și le spunem ce să atace potrivit poftelor noastre. Prin posibilitățile de grupare a unităților, suntem departe de haosul primelor jocuri **Settlers**, cu atât mai mult cu cât nu avem nici o constrângere geografică pentru a ne ataca adversarul. Ca să câștigăm, trebuie să ne dezvoltăm tehnologiile și armata la maxim, după care să lansăm un atac de proporții prin care să distrugem baza adversă. Vă mărturisesc că aș fi preferat să am de-a face cu un AI care să încerce tactici de rush, diversiuni, atacuri pe două fronturi simultan... din păcate, pofta îmi rămâne suspendată undeva în oniric!

Multiplayer-ul permite jocuri de până la opt jucători în trei moduri distincte: în primul (*Conquest*), trebuie să distrugi HQ-ul celorlalți, în al doilea (*Technology Game*), trebuie să fii premiant la toate tehnologiile și în ultimul (*Point Race*), joci contra-timp: câștigă cel care are cel mai bun scor final.

Destul de "fifty-fifty", impresia pe care ți-o lasă jocul este îmbunătățită prin aportul realizării tehnice care reușește să-ți fure privirea. Clădirile și personajele sunt frumos modelate în 3D, texturile sunt bine realizate și condițiile atmosferice se schimbă, alternând perioade de timp frumos cu faze de ploaie și ninsoare. Ambientul sonor este de foarte bună calitate, muzica, vocile și efectele sonore fiind plăcute auzului.

Amestec îndrăzneț de simulator economic și RTS, noul episod al seriei **Settlers** nu a reușit să scoată chiar untul din cele două lumi ale strategiei. Lăsând la o parte multe jaloane stabilite de cele patru episoade anterioare, **Heritage of Kings** optează pentru o abordare mai clasică a jocului, cu țărani "fac totum" și armate care trebuie conduse. Foarte prietenos cu orice începător și cu o durată de viață cinstită cu cumpărătorul, jocul va prinde sigur în mreje nou-veniții care vor fi atrași de simplitatea ce se ascunde sub asperitățile gameplay-ului său.

JOHNNY AMNEZIC
cipri@pcgames.ro



### The Settlers

Primul joc din serie a apărut în îndepărtatul 1994. Conceptul? Trebuie să aduci la prosperitate o comunitate medievală, prin construirea de edificii și punerea pe picioare a unei armate capabile să pună cu botul pe labe „băieții răi". Apărut inițial pe Amiga, într-o perioadă în care Commodore-ul era încă destul de popular, **The Settlers** a prelungit viața gloriosului aparat, atrăgând la joc un mare număr de pasionați ai strategiei. De remarcat faptul că harta jocului se modifică la fiecare partidă.



### The Settlers II

Același concept, același joc, dar cu câteva modificări. Lupta are o importanță mare în această parte a celei de-a doua serii care ne arată cât de mult poate ridica berea moralul soldaților (eh, pe lângă „banu' ochiu' dracului" ne mai putem recompensa războinicii și cu diferite cantități de alcool!"). Numărul opțiunilor de joc crește față de prima parte a seriei, la fel și numărul platformelor pentru care este convertit jocul (acesta este primul **The Settlers** pentru Mac).



### The Settlers III

Cea de-a treia parte a seriei vine cu o poveste "de milioane", în care furia unui zeu suprem atinge trei zeități mai neatente. Pentru a-i potoli mânia, cele trei zeități trebuie să-și găsească o civilizație pe care să o ducă la prosperitate. Ei, și așa avem pe monitoare unul dintre primele „god sim", după chipul și asemănarea lui **Populous**. În pielicica unui erou ales de un zeu, trebuie să-ți conduci semenii și să-i porți către un viitor glorios, prosper și în care pacea să stăpânească... heh, omorând pe oricine ți s-ar pune în cale!

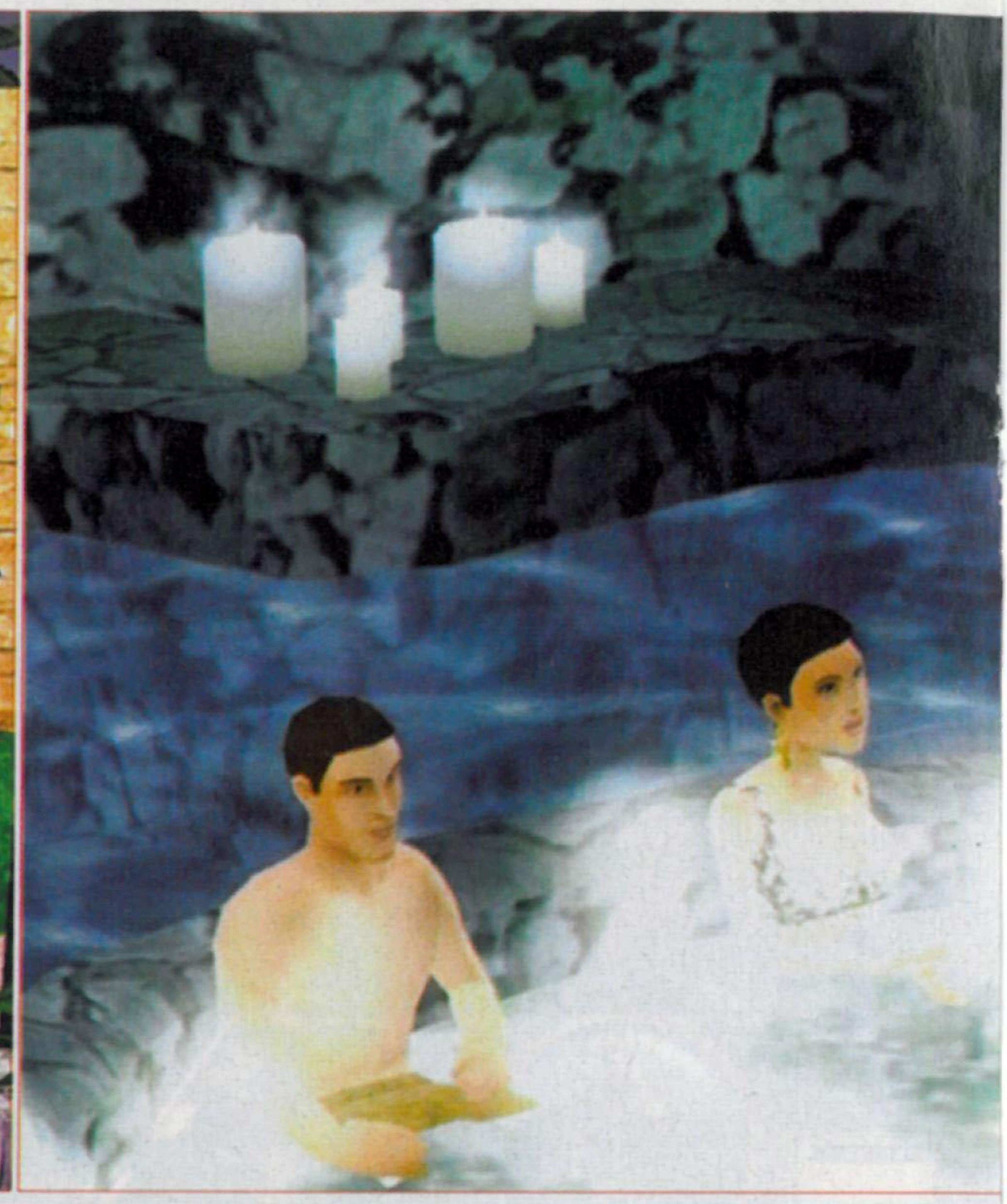


### The Settlers IV

Un zeu rău a transformat planeta într-un adevărat iad: la comanda uneia dintre cele trei civilizații ale jocului, vom readuce liniștea și prosperitatea supușilor noștri. Cel de-al patrulea episod din **The Settlers** adaugă posibilitatea de a controla mult mai detaliat trupele, fapt care face jocul să semene foarte mult cu un RTS. Doar se poartă **Warcraft**, ce vreți?! Pe lângă jocurile amintite mai sus, seria The Settlers a avut parte și de diferite update-uri. De exemplu, **The Settlers II** a apărut și într-o versiune Gold care era, de fapt, un **The Settlers I** expansion.



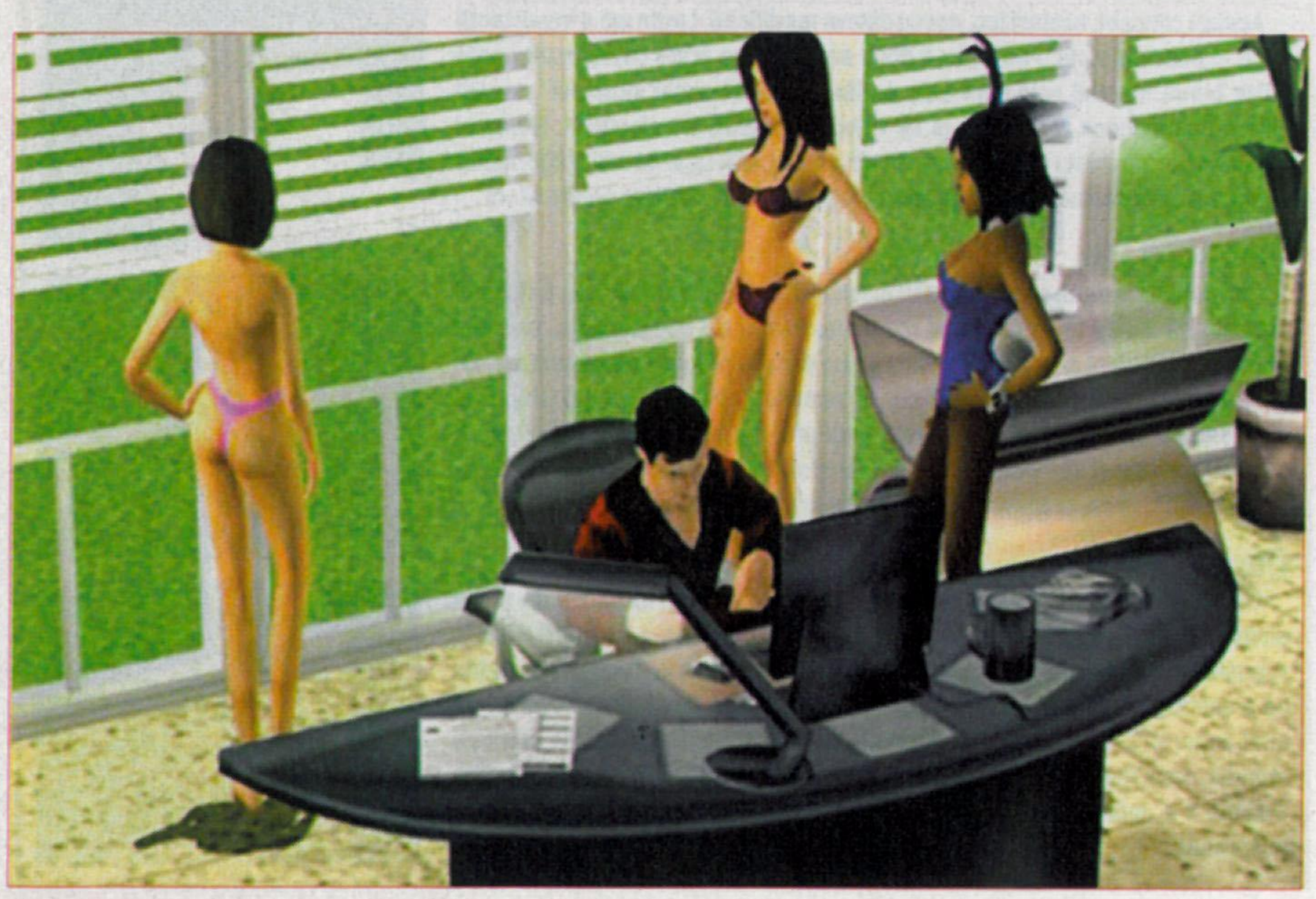




# Playboy: The Mansion

Jocul inspirat din fantastica viaţă a lui Hugh Hefner te face să te întrebi **unde este graniţa dintre erotism şi prostie.**

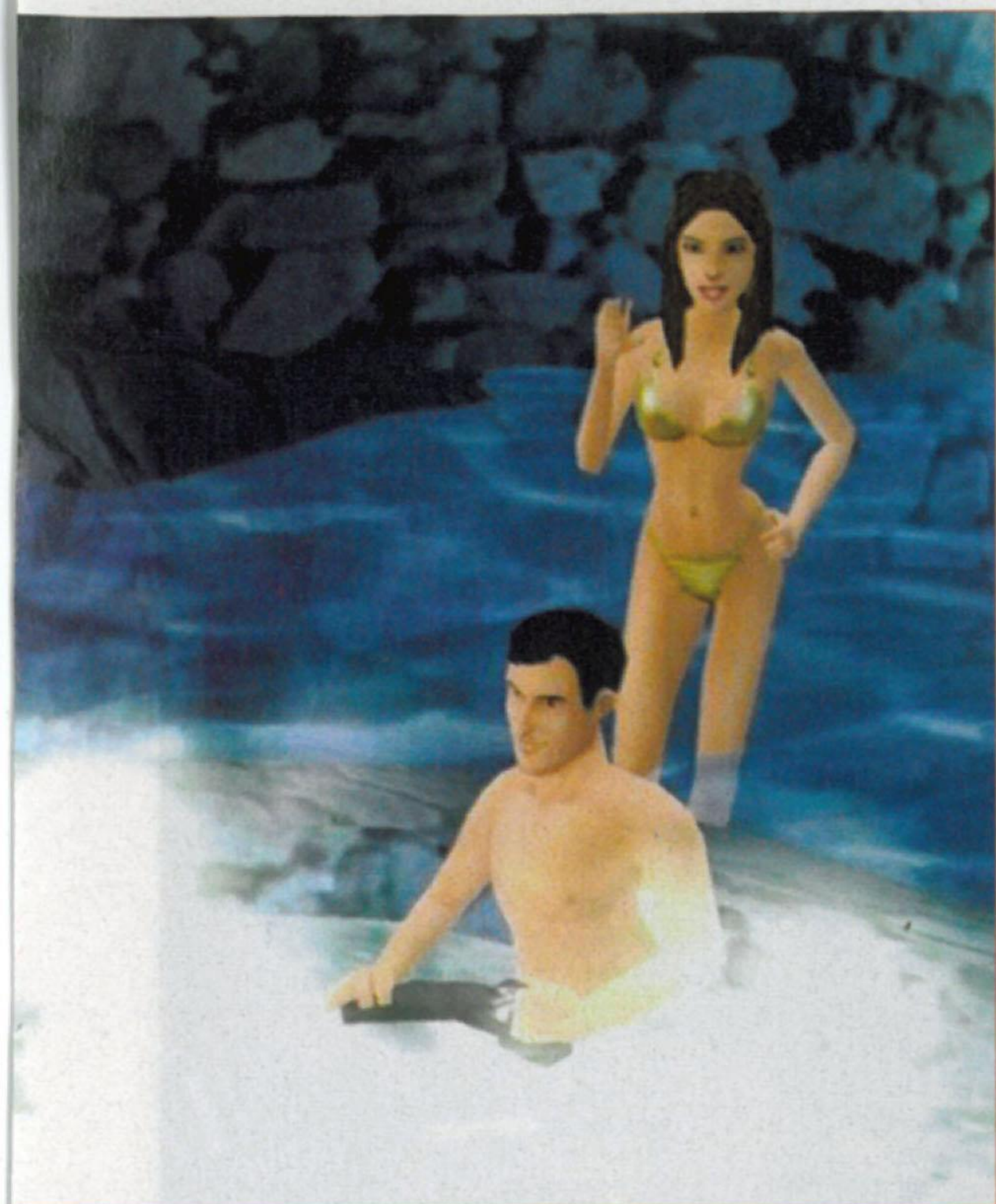
De fapt, ce este jocul? Un fel de mixaj între simulator social şi economic care promite să-ţi prezinte viaţa proprietarului celei mai celebre reviste erotice din lume. Asumându-ţi identitatea lui Hugh, vei cutreiera încăperile faimosului Playboy Mansion, umplut până la refuz de bombe cu silicoane şi vei strânge mânuţa celor mai celebri oameni din SUA. Pe de altă parte, în afară de milioanele de dolari cheltuite pe petreceri, va trebui să



ţii şi socoteala armatei loiale de angajaţi compusă din fotografi, jurnalişti, editori, directori etc. Şi, nu în ultimul rând, va trebui să fii afectuos cu aproape fiecare femeie care trece pragul rezidenţei tale virtuale.

Viaţa lui Hugh este una uşoară şi frumoasă – cel puţin aşa îşi imaginează majoritatea bărbaţilor. Această imagine este susţinută şi de joc – păcat că nu este şi distractivă. Deşi în centrul întregii acţiuni se află unul dintre oamenii cheie al celui mai important imperiu erotic, posibilităţile tale ca jucător nu depăşesc nivelul unui Sim obişnuit. În ciuda faptului că jocul este plin de silicoane îndreptate în direcţia ta, atracţia contactului intim din joc este mai mică decât cea a spălatului pe dinţi. Accentul se pune mai degrabă pe extinderea rezidenţei iepuraşilor şi mobilarea cât mai extravagantă a acesteia.

Dar se pare că producătorii jocului n-au înţeles nici acum ideea lui Hefner din 1950, când a pornit revista ajunsă faimoasă: ca să duci o viaţă bună ai nevoie de trei lucruri: o afacere, prieteni şi... nuri! Chiar dacă cele trei elemente există în joc, n-au fost prea bine implementate şi, pe tot parcursul jocului, îţi creează senzaţia că ceva nu puşcă. De exemplu, să luăm prietenii faimoşi, din care poţi să-ţi formezi un cerc destul de măricel. Toate bune şi frumoase, doar că fiecare individ se comportă la fel, toţi au mersul identic, până şi tonul şi expresiile sunt aproape identice. Parcă ai fi în







varianta 16+ a lui **The Sims**.

Singurul lucru pozitiv ce se poate aminti în legătură cu jocul este partea de „simulator economic". Îţi începi cariera ca un necunoscut plin de idei şi îţi vei bătători calea revistei spre succes completând diferite misiuni. Fiecare misiune se prezintă cu mai multe scopuri care trebuiesc atinse şi care variază de la cucerirea simpatiei unei persoane cunoscute, până la îmbunătăţirea cifrelor de afaceri. Oricât de complicat ar suna, de obicei, îndeplinirea acestor misiuni nu necesită decât un efort minuscul. Prietenii se obţin prin alegerea opţiunilor de dialog potrivite ca "friendly handshake" ori "casual talk". Obţinerea contractelor decurge aproape identic, cu mica diferenţă că atunci trebuie să selectezi opţiuni de dialog ca "formal handshake" sau "share stock tips". Din când în când vor apărea şi alte opţiuni de dialog menite să faciliteze solidificarea relaţiilor de prietenie sau a celor de afaceri.

Asemănător lui **The Sims**, în stilul căruia a fost modelat întreg jocul, **Playboy: The Mansion** pune un accent ridicat pe starea de spirit a personajelor. Pe baza indispensabilelor informaţii furnizate de cele şase indicatoare, va trebui să anticipezi ce fel de tactică trebuie să adopţi ca să intri în graţiile unui anumit personaj. Îmbunătăţirea atmosferei este foarte simplă, fiind necesară doar achiziţionarea mobilierului de lux şi angajarea a cât mai multor playmates zâmbitoare. Oricât de fermecător ar fi însă Hugh, aceste nevoi nu pot fi satisfăcute doar prin vorbe, aşa că ar fi bine să ai destui bănuţi în portmoneu.

Dar până aici se putea realiza un joc sănătos, cât de cât jucabil – în lipsă de altceva cu care să pierzi timpul. Jocul este însă o adevărată colonie de bug-uri, atât de concepţie, cât şi de realizare. De exemplu, este destul de hilar să vezi cum o fotografie a unui braţ sau umăr a unei adunături de cinci pixeli numită playmate este la fel de potrivită pentru coperta revistei ca şi o poză mai serioasă în care apare întreg corpul dezvelit.



În afară de erorile de concepţie, este enervant să vezi cum personajele trec unul prin celălalt sau se blochează prin pereţi. Cu alte ocazii, când, în mod inexplicabil, mobila începe să plutească deasupra podelei, vei avea impresia că întreaga rezidenţă şi întregul joc e bântuit de neglijenţa producătorilor. Cei stoici însă vor fi răsplătiţi pentru fiecare misiune îndeplinită cu pictoriale interesante ale celor mai populare playmates de la începutul anilor '60 şi până în 2003. Dar dacă tot vrei să cercetezi frumuseţile corpului feminin, decât să iei jocul, mai bine îţi faci un abonament la revistă.

BÜDÖŞ VALENTINE
jacint@pcgames.ro

**Punctaj**
**PLAYBOY: THE MANSION**

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Cyberlore Studios |
| PUBLISHER | Ubisoft |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | cca. 30 de euro |
| VÂRSTĂ | peste 18 ani |

**PRO & CONTRA**

- + bun de pierdut timpul
- − bug peste bug
- − lipsa motivaţiei
- − poate deveni plictisitor

| | |
|---|---|
| Grafică | 69% |
| Sunet | 69% |
| Gameplay | 69% |
| Atmosferă | 69% |
| Multiplayer | -% |

**69%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1 GHz | CPU | - 1.5 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 128 MB | RAM | - 256 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
THE SIMS
THE GUY GAME




# Cops 2170: The power of Law

Da, recunosc, sunt un mare fan al caselor producătoare din Mama Rusie. Da, recunosc, am o slăbiciune aproape tribală atunci când vine vorba despre un joc apărut de dincolo de Urali. **Însă în momentul în care tocmai un mastermind al Turn-Base-ului, adicătelea Strategy First, se înhăitează cu nişte copilaşi de peste mări şi ţări pentru a scoate o cvasi-porcărie, mi se acreşte de viaţă.** Noroc că e ziua de salariu.



Titlul de faţă se doreşte a fi povestea lui Katy, o proaspătă absolventă a academiei de poliţie, magna cum laude şi toate arhetipurile posibile pentru un personaj principal. Datoria ei sfântă faţă de ţară şi popor este aceea de a rupe tot ce mişcă pe planul sindicatului crimei, chiar dacă aceste chestii ce se mişcă ajung uneori să implice clovni răutăcioşi sau, de ce nu, lumânări gigantice care îţi doresc cu zel moartea. Evident, misiunile nu vor putea fi duse la bun sfârşit de unul singur, fapt ce implică prezenţa imperios necesară a unui squad customizabil, lucru ce ne duce direct cu gândul la seria **X-COM**. Şi, în ciuda faptului că jocul de faţă încearcă din răsputeri să împrumute elemente de bază ce pot face dintr-un TBT un titlu de calitate, producătorii fie că s-au distrat prea mult în exerciţiul funcţiunii, fie nu au avut habar ce înseamnă un TBT. Pe scurt, jocului îi lipseşte implementarea celor mai elementare concepte de tactică. Singurul atu care ar putea salva jocul de la pieire este povestea destul de siropoasă, în





**VÂNÂND, NOI PETRECEM** o viață ferice... Șobolani înarmați voios noi masacrăm...

**ȘEFU', HAI MAI REPEDE AFARĂ,** ăștia fac iar grevă că nu și-au luat salariul!

care trebuie să ne alegem partea de care să luptăm, fie tabăra polițiștilor corupți, fie cea a oamenilor buni și fără de prihană. Viziunea puerilă a lui Katy asupra lumii ce o înconjoară deschide câteva ponturi interesante despre ce înseamnă a fi corupt, cine e de fapt corupt și cine se află în spatele corupției (întrebări sarcastice, pe care ni le punem în România zi de zi). Fiind vorba despre un joc cu acțiunea în viitorul nu prea îndepărtat, ne vom război cu tot soiul de roboței, mutanți, corporații cu rol negativ (iaca, hopa și un pleonasm) și polițiști... err... corupți. Frumos, n-am ce zice. Mai mult decât atât, orice poveste care se respectă ar trebui să fie bine tradusă măcar din limba sa natală, ceea ce nu este cazul. Ca să nu mai zic de dialoguri, a căror stupiditate depășește cu mult limita mea de înțelegere. Suntem puși de multe ori în fața unor texte de-a dreptul hilare, cum ar fi: „Sunt fragil, mititel și vulnerabil, așa că stai liniștit ca să nu-ți rup mâinile". Mda.

În inima fiecărui joc tactic, indiferent că e turn based sau real time, stă combat-ul. Ei bine, **Cops** este un joc în care acest element este mai mult decât prost făcut. În primul rând, ne lovim de problema range-ului vizual, foarte prost implementat și foarte redus, iar în al doilea rând, avem la dispoziție un AI de toată jena. Amicii noștri manipulați de calculator nu vor pregeta să se arunce cu brațele deschise în fața focului inamic, să stea ca proștii atunci când sunt înconjurați și tratați ca atare sau să umble haotic pe hartă, într-un stil pur random. Că veni vorba de personaje, avem la dispoziție o serie de atribute care se dezvoltă pe parcursul misiunilor, cum ar fi strength, agillity, vision. Inventarul este foarte prost organizat, semănând foarte bine cu cel din **Chrome**, unde fiecare obiect ocupă un spațiu infernal de mare, în funcție de dimensiunea pixelilor de pe ecran. Armele sunt extrem de puternice, de foarte multe ori fiind nevoit să dau reload pentru că dispăream de pe fața pământului dintr-o singură lovitură. Inventarul, dichisit cu o grămadă de armuri, grenade sau alte bucățele de echipament, mai mult sau mai puțin esențial, nu ajută prea mult la scoaterea jocului din cocina mediocrității.

Am înțeles că producătorii, mari fani ai cyberpunk-ului, se pare, au încercat o combinație tristă între mai multe titluri de profil, însă **Cops** nu se ridică nici măcar la buricul unuia dintre ele. Este foarte prost balansat, poate cu câteva idei interesante, însă, overall, este o clonă proastă de **X-COM**, aruncată într-un univers plin de clișee prozaice, fără cap și fără coadă. Păcat, TBT-ul ca gen merita mai mult decât atât.

BEATitudinea S.A. PAUL
paul@pcgames.ro



## Punctaj
### COPS 2170: THE POWER OF LAW

| | |
|---|---|
| **PRODUCĂTOR** | Game Factory |
| **PUBLISHER** | Strategy First |
| **OFERTANT** | Best Distribution |
| **PREȚ** | 29,90 euro |
| **VÂRSTĂ** | de la 16 ani |

**PRO & CONTRA**

+ câteva idei pe ici, pe colo
- un AI de te doare capul
- Fog of War aiurea
- lipsa rejucabilității

| | |
|---|---|
| Grafică | 73% |
| Sunet | 61% |
| Gameplay | 55% |
| Atmosferă | 50% |
| Multiplayer | -% |

**59%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 800 MHz | CPU | - 2 GHz |
| Video | - 32 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 128 MB | RAM | - 512 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
GĂSIȚI JOCURI MAI PROASTE, DACĂ PUTEȚI



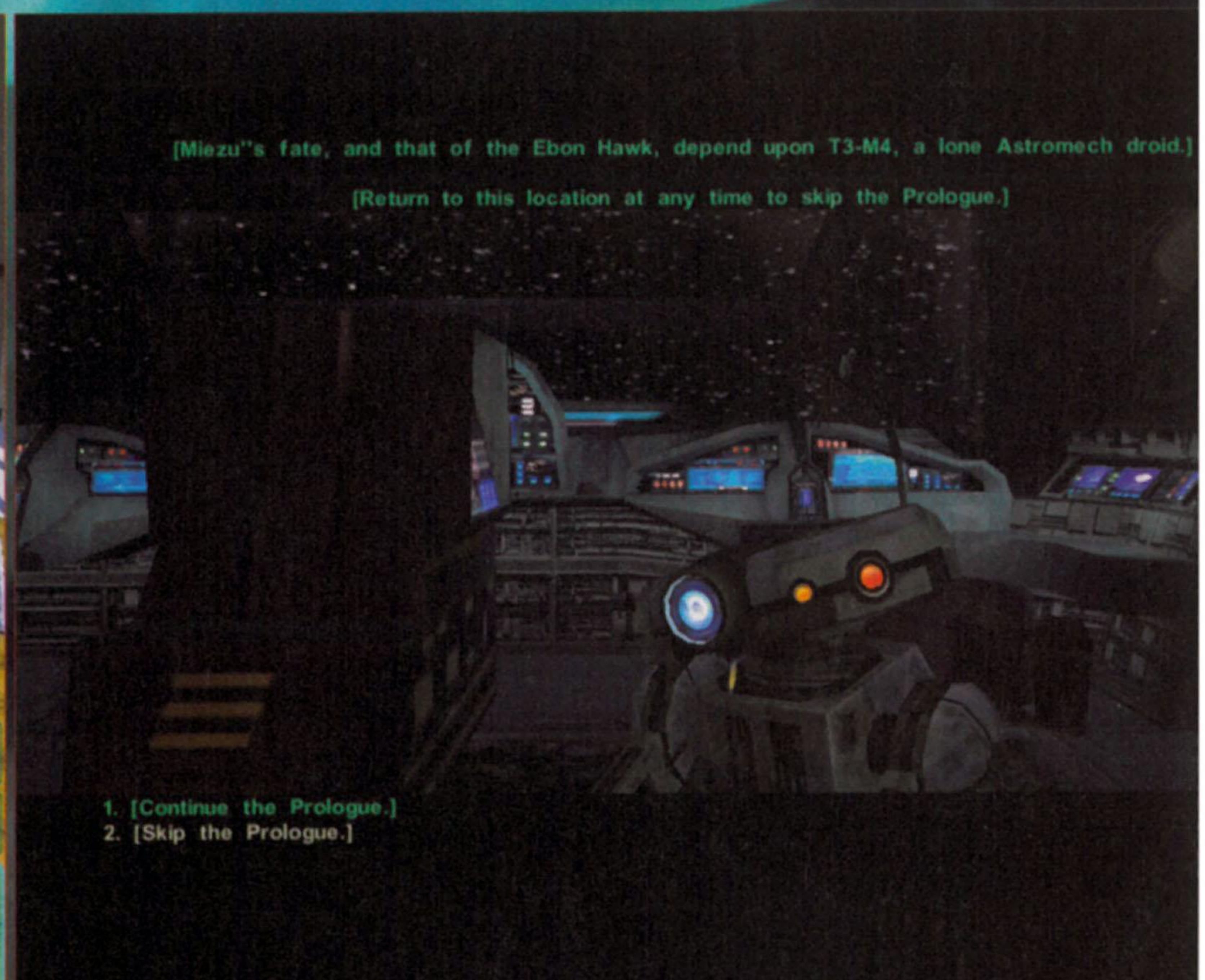
Nu am fost niciodată de acord cu pasarea unui sequel din ograda unui producător în cea a altuia, mai ales când această operaţiune delicată implică nume cu rezonanţă, gen Bioware sau KoTOR. **Mai mult, chiar dacă la Obsidian figurează foşti membri ai unei echipe de vis (Black Isle), nu am crezut că aceştia pot duce mai departe povara unui RPG şi aşa discutabil. Ei bine, m-am înşelat. Se poate face treabă.**



# Knights of The Old Republic II: The Sith Lords



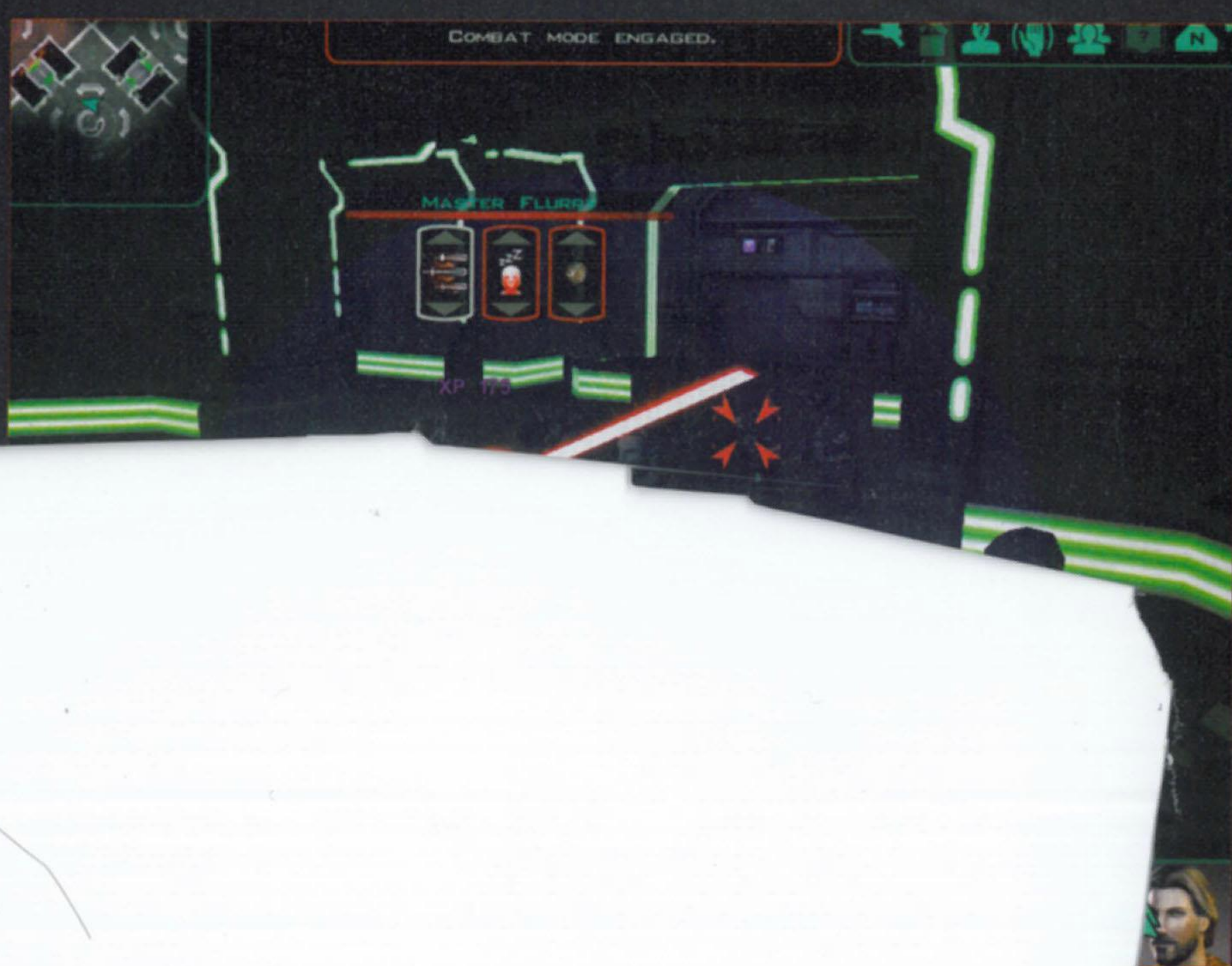




## ...Şi Obsidian a spus: Lumină!

Foarte multă lume (printre care şi subsemnatul) a acuzat primul **Knights of The Old Republic** de linearitate, acest joc încadrându-se cu succes în categoria „nu ai cum să greşeşti". Chiar dacă avea o grafică foarte bună şi locaţii diverse, plus un fir epic pe măsura universului **Star Wars**, jocului îi lipsise acel „je ne sais quoi" ce face dintr-un RPG o referinţă în domeniu. Mai mult, venind de pe masa de lucru a celor de la Bioware, într-o perioadă în care genul RPG nu mai dăduse lumii ceva spectaculos de foarte multă vreme, a fost un semn de întrebare uriaş pentru RPG-iştii hardcore. Lucas Arts, pe de altă parte, nu s-a lăsat pe tânjală, predând noul lor proiect şi sequel „necunoscuţilor" de la Obsidian, un proiect ce iniţial părea mult prea greu pentru a putea fi dus în spate, în special în scurta perioadă de timp ce le-a fost pusă la dispoziţie producătorilor. Rezultatul acestei colaborări a fost pentru mine... o surpriză plăcută, un joc nou cu gust de vechi, un univers bine-cunoscut, cu intrigi politice, cu lupte acerbe pentru supremaţie, ce mai, mi-a făcut plăcere să redescopăr conceptul Star Wars neschimbat.

Probabil munca celor de la Obsidian ar fi fost mult mai dificilă dacă nu ar fi avut o infrastructură solidă pe care să îşi clădească produsul. Engine-ul grafic a rămas, în mare parte neschimbat, doar cu puţine modificări estetice de suprafaţă şi mici retuşuri în ceea ce priveşte interfaţa jocului. Oricum, pentru un RPG, grafica rămâne una extrem de bună, nefiind pretenţioasă, nici prea stridentă, însă nici prea fadă, în caz că jocul ar cădea pe mâna unor copii ceva mai exigenţi. Atmosfera este ambientată delicat de un sound în cel mai tipic stil Star Wars, astfel încât imersiunea jucătorului este completă de la primele click-uri, fără a fi nevoie de nici o acomodare. Se păstrează, de asemenea neschimbat, sistemul de luptă, adică simplu, concis şi la obiect,









sistem care a deranjat, într-o perioadă, foarte multe persoane ce se aşteptau la un 3D Action / Hack'n'slash atunci când au pus mâna pe joc. Tipic.

### Cu lightsaber-ul la îndreptat de banane

În ceea ce priveşte povestea (după părerea mea, unul dintre cele mai importante elemente într-un RPG), Obsidian nu se lasă nicidecum mai prejos decât consacraţii de la Bioware. Personajul principal (despre care voi discuta în detaliu ceva mai târziu) este un fost Jedi exilat de Ordin pentru că a ales să lupte în Războaiele Mandaloriene fără permisiunea Maeştrilor, aceleaşi războaie ce au culminat cu trecerea lui Revan şi Malak de partea întunecată a forţei. Chiar dacă motivaţiile Ordinului par mai mult decât etice, vom descoperi pe parcursul jocului că lucrurile sunt mult mai complicate decât par, iar excomunicarea ta nu este motivată doar de trădare. În decursul aventurii, ne vom înhăita cu tot soiul de caractere ciudate, de la Misterioasa Kreia (al cărei rol în toată povestea este mai mult decât esenţial), tânăra Handmaiden, ce a jurat că nu va încerca niciodată să cunoască puterile Forţei (jurământ care, cu puţină dibăcie, poate fi încălcat, he he), o tanti Sith oarbă, pe numele ei Visas (personajul meu preferat din tot jocul), un Mandalorian (despre care afli, ulterior, că nu e nimeni altul decât Canderous), precum şi feluriţi roboţei şi vânători de recompense, fiecare cu rolul său bine definit în interiorul party-ului. Încă de la început, am putut observa că Obsidian a încercat din răsputeri să scape de monotonia linearităţii, prin diverse artificii, mai mult sau mai puţin reuşite. Astfel, în funcţie de aliniamentul pe care îl alegem, ne vor fi puse la dispoziţie quest-uri diferite, normal cu consecinţe diferite. Pe Telos, de exemplu, avem de ales între a ajuta la construirea Citadelei şi a lucra pentru cvasi-malefica Czerka, o companie multiplanetară ce nu mai are nevoie de nici o prezentare. În funcţie de decizia noastră, vom afecta modul în care Republica va privi, pe viitor,



În urma tuturor conflictelor gigantice care au avut loc în lumea din Războiul Stelelor se pare că Forţa este singurul lucru care mai ţine întregul Univers. **Acea Forţă care defineşte cavalerul Jedi ca păstrătorul păcii şi campionul dreptăţii şi care îl corupe pe Lordul Sith şi îi deschide pofta către puterea nemărginită şi controlul total.**

Dar ce se întâmplă dacă Forţa îi părăseşte pe unul dintre ei? Ce se întâmplă dacă nu mai poţi simţi viaţa şi moartea? Aceasta este o concluzie pe care o va trage fiecare singur. Cum? Păi, în primul rând ar fi indicată parcurgerea celui de-al doilea episod al seriei **Knights of The Old Republic**, care, prin mijloace ce ţin de gândire (din anumite motive, m-aş feri de termenul filozofic), încearcă să dea un răspuns. De data aceasta, contează nu doar calea aleasă, ci şi explicaţia pe care o poţi găsi în substraturile fiecărei discuţii pe care o porţi cu lumea din jur. Fiecare răspuns primit ridică noi şi noi întrebări, iar sensurile diferă în funcţie de percepţia fiecăruia. Acum nu mai este trasă o linie clară între rău şi bine, lumea (centrul căruia devii pentru circa 19-20 de ore) nu mai trebuie să aleagă între bila albă şi cea neagră – are parte din oficiu de ambele. Pe parcursul nenumăratelor aventuri care te aşteaptă pe suprafaţa celor opt planete va trebui să te confrunţi cu numeroase probleme morale unele mai evidente, altele mai ascunse. Fiecare dintre companionii tăi va reacţiona diferit la deciziile luate de tine. Acum, personalitatea lor este mult mai puternică decât în episodul precedent şi nu ajunge doar să le câştigi încrederea, ci trebuie să exerciţi şi o anumită influenţă asupra lor, tocmai prin deciziile pe care le iei. Personalitatea lor se va manifesta

asemenea investiţii colosale, investiţii ce garantează reconstrucţia galaxiei după Războaiele Mandaloriene. Modul cum reacţionăm faţă de diversele evenimente la care participăm pe parcursul jocului duc, puţin câte puţin, spre light side sau spre dark side. Influenţa pe care o avem asupra personajelor (influenţă pe care o câştigăm sau o pierdem în funcţie tot de deciziile noastre) va cauza şi trecerea acestora de respectiva parte a forţei, cu toate implicaţiile aferente. De exemplu, Jedi Consularul meu ce se îmbăia cu nesimţire într-o lumină roşie ca sângele avea un ascendent puternic şi bine susţinut asupra a cel puţin două personaje, Handmaiden şi Visas, personaje care, cu timpul, au trecut de partea întunecată a forţei fără să clipească. Pe Handmaiden o cucereşti de partea ta după ce o învingi în luptă dreaptă, fără arme şi fără haine, iar pe Visas ţi-o faci aliat de nădejde luând decizii subtile, prin manipulare şi personalitate. Rezultatul acestui ascendent a fost







cel mai bine de-a lungul călătoriilor prin hiperspaţiu, ca urmare a "drumeţiilor" de pe o planetă pe alta. Pe parcursul acestor călătorii dincolo de spaţiu şi timp, vei avea posibilitatea să cunoşti istoria şi personalitatea partenerilor tăi – ei se vor deschide în faţa ta tocmai ca un trandafir, petală cu petală, sentiment cu sentiment, amintire cu amintire. În afară de principii morale sau de perspective diferite asupra vieţii, te vei putea perfecţiona cu ajutorul lor, aflând mai multe despre Forţă, despre stilurile de luptă, despre istoria Republicii, despre folosirea săbiilor laser şi nu în ultimul rând şi despre tine. Toate bune şi frumoase până la sfârşit. Nu mă înţelegeţi greşit, finalul mi se pare unul potrivit. Dar producătorii au lăsat după ei prea multă urzeală găurită. De exemplu, deşi poţi să începi o romanţă cu unul dintre personajele feminine mai tinere, acesta nu ajunge nici măcar la finalitatea pe care a avut-o relaţia dintre Bastilla şi Raven. Asemănarea dintre soarta ta şi cea a Jediului decăzut o poţi deduce încă de la început, la fel cum sunt destul de evidente şi scopurile lui Kreia care încă de la primul contact îşi asumă rolul păpuşarului. Producătorii au proiectat jocul astfel încât să încerci să vezi dincolo de aparenţe şi să încerci să înţelegi mai mult decât se lasă văzut de la suprafaţă. Şi acest scop a fost îndeplinit aproape fără cusur. „Dar"-ul care întotdeauna îşi bagă coada apare când vine vorba de greutatea acţiunilor tale. Pe parcursul întregului joc, auzi că acţiunile tale influenţează soarta planetelor, a oamenilor şi chiar a Republicii. Dar tocmai din cauza finalului abrupt nu reuşeşti să simţi adevărata greutate a acţiunilor tale. Eventual poţi să ţi le închipui pe baza vorbelor unei vrăjitoare bătrâne care s-a folosit de tine ca şi de o unealtă preţioasă. Să luăm de exemplu peripeţiile tale de pe Peragus II. După ce reuşeşti să scapi ca prin gaură de ac din faţa tăişului luminos a lui Darth Sion, urmărirea prin spaţiu (indiferent de decizia luată de tine) se termină cu distrugerea staţiei de combustibil de pe planetă. Astfel, când ajungi pe Telos toată lumea te va învinui că ai pus beţe în roatele încercării Republicii de a restaura planeta, care încă suferă de pe urma Războiului Civil al cavalerilor Jedi.



cât se poate de vizibil, pe Handmaiden am convins-o să lase în urmă învăţămintele sale şi să urmeze calea Forţei, devenind o Dark Jedi Guardian, iar Visas a jurat că mă va urma până în cele mai întunecate abisuri ale universului, scăpând astfel de influenţa nefastă a fostului ei Stăpân, un Sith Lord cu puteri astronomice. Interacţiunea cu membrii grupului tău este absolut necesară, ţinând cont de faptul că, nu de puţine ori, va trebui să te descurci doar folosindu-te de abilităţile lor. Pe Dxun, de pildă, suntem nevoiţi să eliminăm o bază Sith extrem de bine apărată (adică multe load-uri, peri albi and stuff) fără intervenţia personajului principal, acesta fiind plecat într-o misiune „diplomatică" pe o planetă vecină.



Te angajezi să faci rost de o nouă sursă de combustibil, misiune pe care vei reuşi să-o îndeplineşti ajungând la un consens cu un hut. Toate bune şi frumoase până aici... dar niciodată nu vei avea ocazia să afli dacă înţelegerea încheiată între tine şi hut a fost acceptată de conducerea de pe Telos. Nu vei putea afla niciodată dacă ithorienii au reuşit să reconstituie suprafaţa planetei. Nu vei afla niciodată soarta planetei, eventual din câteva cuvinte aruncate în vânt. Tot jocul îl parcurgi crezând că ce faci are rost, că poţi să schimbi ceva, iar, în final, ţi se aruncă în faţă ca o mănuşă faptul că nimic din ce ai realizat nu contează. Nu e o învăţătură tocmai uşoară de înghiţit! Totuşi, aş vrea să cred că urzeala găurită n-a fost lăsată de dragul unui eventual add-on, ci premeditat ca parte a unui concept ideatic închegat. Acţiunile tale se oglindesc însă precis în reacţia însoţitorilor tăi faţă de tine. Un etern idealist, campion al dreptăţii (cum am parcurs eu jocul) este agreat de Handmaiden, de Visas-Mar sau de Bao-Dur, dar este dispreţuit de G0-T0 sau de HK-47. Indiferent însă de orientare, vei simţi nevoia să te opreşti şi să meditezi asupra întrebărilor îndreptate asupra ta ca nişte suliţe de către Kreia. De exemplu, cum reuşeşti să faci mai mult bine: rezolvând problemele minore ale oamenilor, astfel făcându-i mai vulnerabili, sau lăsându-i să şi le rezolve singuri accentuându-le? În joc, ca să faci rost de experienţa necesară pentru level-up, bineînţeles că vei accepta fiecare side-quest, dar întrebarea transcede jocul şi prezintă o perspectivă inedită asupra vieţii reale. Dacă tot vorbim de level-up şi de orientare să vorbim şi de niveluri şi de clase. Încă de la început, de la crearea personajului poţi să-ţi alegi una dintre cele trei clase de personaje de bază. Ajungând treptat la nivelul 16, evoluţia ta va lua o altă întorsătură. Apelând la ajutorul lui Kreia va trebui să alegi una dintre clasele de prestigiu. Cu alte cuvinte atingând nivelul 16 va trebui să optezi pentru dual class, de partea luminii putând să alegi între: Jedi Master, Jedi Sentinel şi Weapon Master. Primul este maestrul ale cărui cunoştinţe despre forţă sunt de neegalat şi

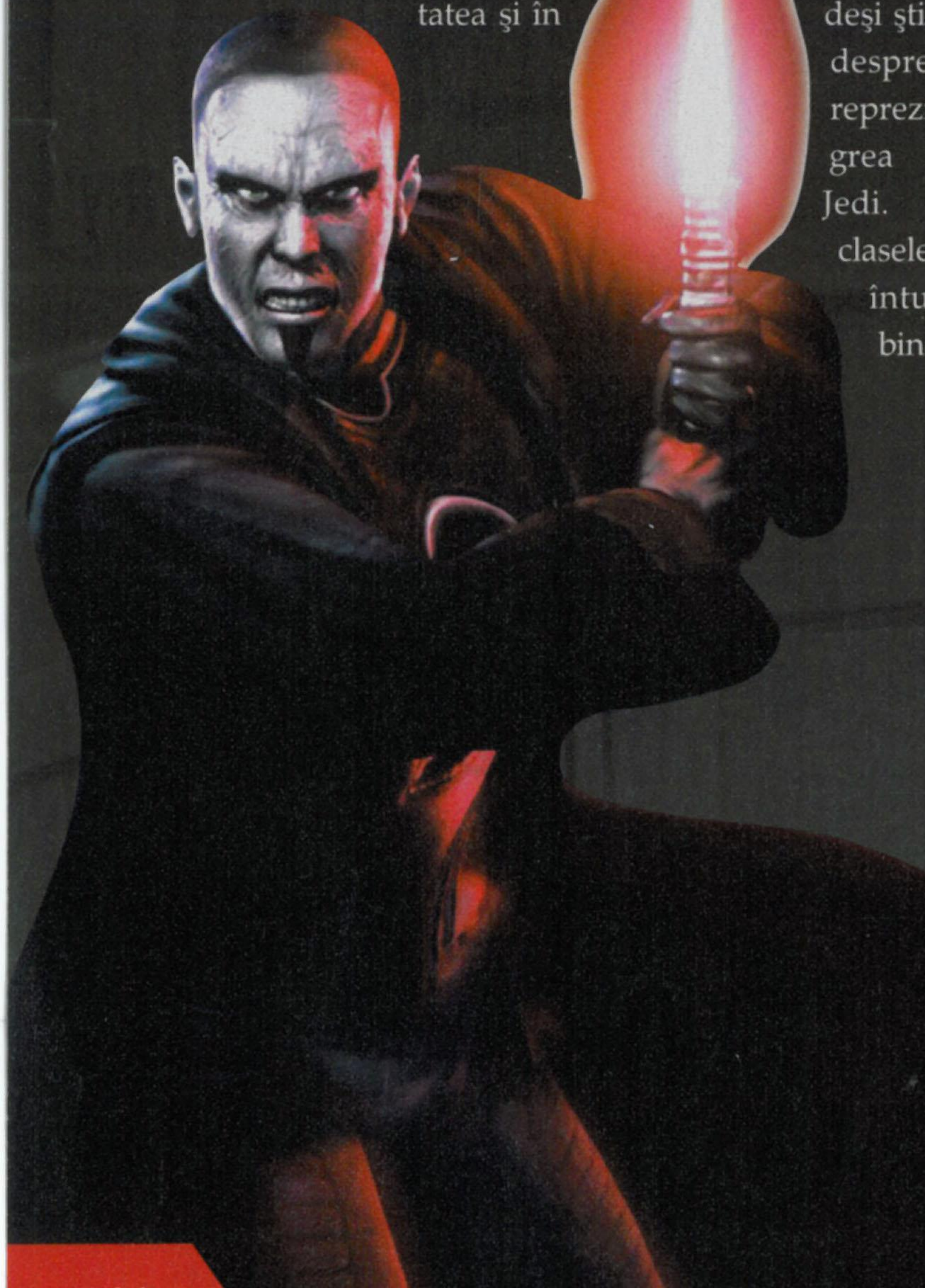
E doar un mic exemplu, deoarece am întâlnit numeroase situaţii în care trebuia să mă descurc cu un singur membru al party-ului (de obicei, un membru foarte slab), în situaţii... delicate.

## Decizii dubioase şi tipi nasoli de... convins

Povestea evoluează subtil, dezvelind noi şi noi intrigi şi culminând cu asaltul planetei Oderon, unde trebuie să alegem de partea cui luptăm. Un Jedi al luminii va lupta de partea Reginei Talia, salvând astfel Monarhia, în timp ce un Sith Lord care se respectă (a.k.a. personajul meu, Miezu'), va sabota toate încercările reginei de a-şi păstra tronul şi va preda frâiele puterii în mâinile unui general cu kilograme de medalii, Vaktu. Conflictele se ţin lanţ, toate gravitând în încercările personajului principal de a-i regăsi pe Maeştrii Ordinului Jedi şi pentru a le cere socoteală pentru decizia de a-l excomunica. Personal, i-am exterminat pe toţi, unul câte unul, acolo unde s-a putut. Ca să îl citez pe Duke Nukem, "nobody steals my Force Powers... and lives..." După masacrul de pe Oderon şi curăţirea Dantooine-ului de ultimele rămăşiţe Jedi, vom fi nevoiţi să luptăm cu primul Boss mai de doamne ajută, fostul Maestru Sith al lui Visas. Iniţial, credeam că acesta va fi tata lor, bătălia finală şi decisivă, mai ales după imaginea pe care cei de la Obsidian au reuşit să i-o creeze, şi anume cea de personaj malefic indescifrabil, fără trecut, fără viitor, misterios şi cu puteri nemăsurate. Din nefericire, plotul jocului a fost altul, pe care l-am descoperit ulterior şi care m-a făcut să mă întreb dacă îmi place **KotOR 2** sau nu. Ei bine, îmi place, finalul pune un accent profund pe filosofia binelui şi a răului, fără a




preocuparea lui principală constă în transmiterea cunoştinţelor. Sentinel ştie destul de multe despre misterele Forţei, dar se descurcă deja destul de bine şi cu sa-bia laser, încercând să aducă justiţia şi dreptatea şi în cele mai întunecate colţuri ale galaxiei. Weapon Master este cel care înţelege cu adevărat vocea armelor şi a luptei, el este maestrul sabiei laser, deşi ştie câte ceva şi despre Forţă. El reprezintă cavaleria grea a ordinului Jedi. Cât despre clasele de prestigiu întunecate, mai bine îl întrebaţi pe Darth Paul a cărui prezenţă o simt prin preajmă. Cea mai multă experienţă se poate acumula prin îndeplinirea quest-urilor care sunt servite din nou cu duiumul. Fiecare planetă are să-ţi dea ceva de lucru, fiecare are probleme care pot fi rezolvate numai de tine. Bineînţeles că fără lupte nu se poate, aşa că spre marea satisfacţie a tuturor văzduhul va fi plin iar de ecourile mişcărilor letale ale sabiei laser. Sistemul de luptă nu s-a schimbat deloc, modelul semi-turn-based fiind unul cât se poate de potrivit. Inamicii nu reprezintă o provocare prea mare pentru un Jedi bine pregătit, doar dacă sunt dozaţi în cantităţi mai mari, cum se întâmplă şi pe Malachor V. Dar, parcă hărţile au devenit mai mici, şi chiar şi planetele. De exemplu Dantooine este foarte slab populat atât din punct de vedere al monştrilor, cât şi al NPC-urilor. Cea mai vie mi s-a părut Nar Shadaa, centrul economiei subterane. În pofida acestei diminuări, jocul este mult mai intens şi





face nici o discriminare. Exact cum îmi place mie. Absolutizarea acestora este singura slăbiciune pe care un adept al Forţei o poate avea, şi vom înţelege acest lucru chiar la sfârşit, când... ei bine, veţi vedea voi.

### Chestii tehnice

Pe lângă clasicele features cu care ne-am obişnuit din prequel, Obsidian a introdus o serie de altele noi, noi utilizări ale forţei, precum şi câteva moduri de luptă folosind lightsaber-ul, foarte utile în diverse situaţii. Ca să nu vă mai povestesc despre cele şase clase prestige, trei pentru light şi trei pentru dark, fiecare dintre acestea fiind o continuare a specializării personajului. Când am terminat jocul folosind un light Jedi Guardian, am ales să îmi îmbunătăţesc stilul de luptă devenind un Weapon Master, iar când am îmbrăţişat dark side-ul, puterile mi s-au concentrat pe folosirea forţei, devenind astfel un Sith Lord. Fiecare clasă oferă abilităţi noi, unice, care nu pot fi însuşite prin nici o altă modalitate, ceea ce diversifică destul de mult finalul jocului, acesta mulându-se practic pe fiecare stil de joc existent. Evident, nu putea lipsi tona de artefacte noi, de la săbii, pistoale, până la armuri şi componente.

Ce pot să mai spun? **KotOR 2** este, cu siguranţă, cel puţin mai bun decât predecesorul său, mult mai diversificat, linearitatea impusă de engine a fost limitată cât s-a putut mai mult, iar comportamentul party-ului este îmbunătăţit simţitor. Jocul este un foarte bun deschizător de an, iar după ce în 2004 nu am avut nimic cu ce să ne mândrim la capitolul RPG, iată că 2005 începe cu dreptul... De-ar ţie-o tot aşa.

BEATitudinea S.A. PAUL
paul@pcgames.ro





are un ritm mai accelerat decât episodul anterior. A crescut şi numărul puterilor şi s-au diversificat şi feats-urile personajelor. Putem învăţa acum, de exemplu, Battle Meditation care în episodul anterior era rezervat exclusiv frumoasei Bastilla. Chiar dacă ea şi Carth Onassi au un rol totalmente neînsemnat în acest joc, tehnica dezvoltată de aceasta are un rol deosebit de important nu doar pentru tine. La asaltul palatului regal de pe Onderon folosind această tehnică poţi să sari în ajutorul trupelor loiale reginei, uşurând astfel lupta şi reducând pierderile aliaţilor.

Grafica jocului n-a suferit nici ea schimbări majore faţă de episodul precedent, dar poate că nici n-a fost nevoie. **KotOR II** nu aşterne pe monitor cele mai spectaculoase scene văzute vreodată, dar îşi face treaba cu decenţă şi reuşeşte să menţină un frame rate ridicat şi la rezoluţii mai mari. Sunetele şi muzica sunt din nou excepţionale, actorii care şi-au conferit vocea făcând din nou o treabă demnă de apreciat. Singurul minus pe care-l pot reproşa jocului la acest capitol este faptul că în timpul cut scene-urilor adesea boxele erau mute, muzica de fundal dispărând.

Jocul este o reuşită incontestabilă (mult mai bună decât episodul anterior) care te învaţă despre greutatea alegerilor pe care trebuie să le iei şi care pune nişte întrebări ce ies din spaţiul virtual şi răsună în capul gamerilor chiar şi după destrămarea lui Malachor V. Adevărata călătorie abia acum începe!

BÜDÖŞ VALENTINE
jacint@pcgames.ro

## Punctaj
### KOTOR II - THE SITH LORDS

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Obsidian Entertainment |
| PUBLISHER | LucasArts |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | 29,90 Euro |
| VÂRSTĂ | de la 16 ani |

**PRO & CONTRA**

+ limitarea linearităţii
+ interactivitate sporită
+ rejucabilitate

− prea scurt

| | |
|---|---|
| Grafică | 88% |
| Sunet | 90% |
| Gameplay | 89% |
| Atmosferă | 91% |
| Multiplayer | -% |

**89%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1 GHz | CPU | - 1.6 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 256 MB | RAM | - 512 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



# Seal of Evil

**O nouă şansă de a-ţi hăcui drumul prin mitologia şi cultura asiatică din perspectiva sălăşuirii valurilor interminabile de floră şi faună.**

La prima vedere **Seal of Evil** e destul de simpatic. Poartă asupra lui urmele unor clasici ca **Diablo** sau **Throne of Darkness**. La prima auzire, e plăcut, muzica din meniu fiind ciudată, dar într-un fel plăcută. La prima confruntare, totul pare fascinant şi nou. După prima oră de joc se topeşte însă o mare parte a farmecului, jocul intrând parcă într-o rutină interminabilă.

Povestea inspirată din cultura orientului îndepărtat ne pune în faţă cinci personaje care, din diferite motive, se aliază împotriva Împăratului cel mare, tare şi rău al Chinei. Conflictul central se desfăşoară între oamenii munţilor denumiţi Baiyun şi oamenii de la şes, Qin. Primii îi consideră pe cei din urmă înşelători şi buni de nimic, iar Qin îi definesc pe Baiyun ca primitivi şi sălbatici. Cum ne-am obişnuit deja în hack'n'slash-urile de duzină, această poveste e „veche, antică şi de demult", neştiindu-i nimeni cauza. Cum am precizat deja, fiecare personaj din cele cinci are motivele proprii de a intra în război, dar cum este vorba de un joc asiatic ce încearcă să aibă măcar o parte din profunzimea „fanteziilor finale", de fiecare dată este vorba de o tragedie. Unul îşi pierde părinţii, celălalt vrea să-i răzbune că i-a pierdut de demult, altul vrea să se răzbune pentru soţia pierdută şi tot aşa. Artefactul central al jocului (ştim că prezenţa obiectului cu puteri magice de neimaginat este o regulă de aur a genului) e acum o bucată de piatră care are puterea de învia morţii. Problema este că aceasta a fost ruptă în mici bucăţele şi nimeni nu ştie exact unde s-au răsfirat prin lume. Astfel începe expediţia tinerilor cercetaşi pentru a salva patria, naţiunea şi pentru a nu sta locului.

Cele cinci personaje (scuzaţi-mă că nu îi numesc, dar deja am stricat două tastaturi în încercarea de a le scrie) reprezintă cinci clase de personaje: avem o vrăjitoare, un vrăjitor, un pui de asasin, o matahală de beast-man şi un paladin. Ce caută aici paladinul? Eh, probabil nu le-a plăcut termenul de swordsman. Fiecare dintre aceştia are puteri speciale diferite şi poate folosi arme, respectiv armuri diferite. Dintre cei cinci vei putea controla simultan doar trei, restul dispărând până când ai nevoie de ei. Alcătuirea şi ordinea party-ului este însă aleatorie, pentru că la fiecare eveniment major, redat prin câte un cut scene, este prezentă întreaga companie.








## Punctaj
### SEAL OF EVIL

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Object Games |
| PUBLISHER | GMX Media |
| OFERTANT | - |
| PREȚ | cca. 18 euro |
| VÂRSTĂ | peste 12 ani |

**PRO & CONTRA**

- + grafică detaliată
- + necesități de sistem minime
- − monoton
- − poveste cu gust de telenovelă

| | |
|---|---|
| Grafică | 78% |
| Sunet | 60% |
| Gameplay | 76% |
| Atmosferă | 77% |
| Multiplayer | -% |

**73%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1 GHz | CPU | - 1.5 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 128 MB | RAM | - 256 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
THRONE OF DARKNES
BLADE AND SWORD

Luptele decurg în stilul deja bine cunoscut: tai și spânzuri tot ce-ți iese în față și tot ce se mișcă. Inamicii, de cele mai multe ori, sunt reprezentați de flora și fauna dușmănoasă a ținuturilor pe care le traversezi. Din când în când însă vei avea ocazia să participi și la chefurile organizate de soldații Qin – ocazii în care atmosfera se va încinge cu adevărat. Fii foarte atent însă pentru că ori de câte ori părăsești o hartă și apoi te întorci, dușmanii vor fi din nou pe poziții, gata de atac. Câteodată, când trebuie să traversezi o hartă doar pentru a returna vreun obiect sau pentru a transmite un mesaj, poate fi foarte deranjant să te confrunți din nou cu aceiași monștri în aceleași locuri. În rest, se poate spune despre întreaga lume a jocului că „râul, ramul ți-e prieten numai ție" – la propriu. Deși ai negustori care-ți oferă diferite bijuterii, armuri și arme, din materialele adunate de pe hartă și din resturile creaturilor inamice și tu vei fi în stare să-ți confecționezi propriul arsenal și propria garderobă. Astfel, doar jumătate din timp ți-l vei petrece cu bătălii. În rest vei roade scoarța copacilor, vei sparge stâncile pentru a găsi minereuri sau vei cotrobăi prin fântâni pentru a da de pietre prețioase.

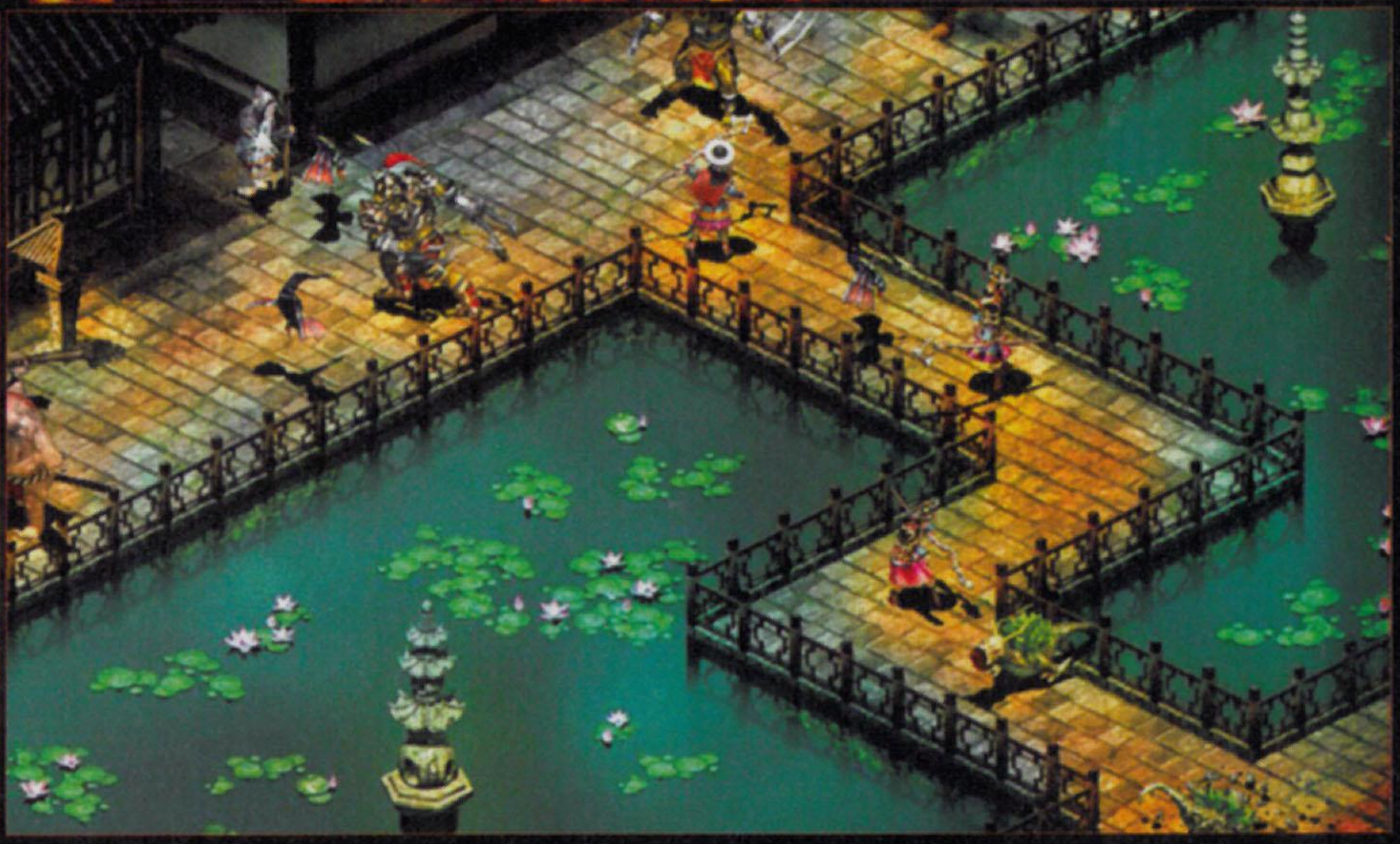
Grafica nu este urâtă, deși multora nu le va plăcea. În pofida realizării minuțioase, tot izometrică rămâne – puțin cam demodată pentru perioada în care a apărut. Sunetele sunt însă o catastrofă. Vocile actorilor sunt lipsite de naturalețe, prefăcutele accente chinezești sunt oribile, tonul vocilor nu se potrivește cu personalitatea personajelor – e pur și simplu enervant. Muzica chiar dacă este nimerită și pușcă cu atmosfera jocului, este extrem de repetitivă și te calcă și ea pe nervi.

**Seal of Evil** este o încercare de scoate ceva din mariajul mitologiei asiatice cu hack'n'slash-ul modern, exact ca **Throne of Darkness** ori ca **Blade and Sword**. Se pare însă că nici de data asta kung fu-ul lor nu este destul de puternic.



BŬDÖȘ VALENTINE
jacint@pcgames.ro





# NASCAR SimRacing




E o zi fierbinte aici în Talladega, 43 de maşini urlând din toţi cilindrii stau aliniate la startul celui mai lung super-speedway din circuitul NASCAR, **Pace Car-ul îşi face apariţia în fruntea plutonului, iar o voce răspicată curmă aşteptarea încordată a piloţilor şi spectatorilor: "Gentlemen... Start... your... engines!"**

În domeniul jocurilor cu maşini, poveştile din culisele producătorilor sunt rareori palpitante, însă cea a simulatoarelor **NASCAR** iese cu siguranţă în evidenţă. Despre zilele de glorie ale studioului Papyrus am tot amintit până acum. Celebra lor serie a atins apogeul odată cu **NASCAR Racing 2003** – un joc care şi astăzi adună în jurul său o vastă comunitate online. Însă, zilele acelea sunt de mult apuse, Papyrus nu mai există, iar licenţa pentru jocurile **NASCAR** aparţine în exclusivitate scârbavnicilor de la Electronic Arts. Replica lor, **NASCAR Thunder**, a nemulţumit o grămadă de fani, prin simularea slabă pe care se încăpăţânează să o promoveze, de la an la an. Dar iată că luna asta am fost în sfârşit martorii unei apariţii cât de cât îmbucurătoare: cea a simulatorului **NASCAR SimRacing**.

Îndrăznesc să-i spun simulator deoarece, în comparaţie cu vechea serie EA Sports, jocul oferă o experienţă mult mai complexă şi veridică. Poate nu îndeajuns cât să-i mulţumească şi pe cei mai exigenţi dintre fanii curselor ovale





*NU NE MAI TRAGEȚI PE DREAPTA,* că iar face eurosportu' audiență pe rablele noastre

*CE TUR ÎI ĂSTA?* 100... 150? Mi-a amețit neuronul de-atâta învârteală inutilă

americane, dar cu siguranță că e un pas ferm înainte.

Un aspect interesant al lui **NASCAR SimRacing** iese la iveală chiar de la începutul modului de joc *Career*. Aici poți opta între rolul de pilot solitar, preocupat doar de obținerea unor timpi și clasări cât mai fruntașe sau cel de patron / pilot. Din această postură, vei putea să te ocupi de diverse aspecte financiare de-a lungul carierei, prin contractarea sponsorilor nerăbdători să-și lipească emblema pe capota ta, cercetarea unor upgrade-uri de performanță (contra cost, evident), repararea mașinii sau încropirea alteia noi – care să beneficieze de upgrade-urile dobândite până-n acel moment și care, implicit, să-ți ușureze ascensiunea spre campionatele superioare: Busch (National) Series și competiția supremă Nextel Cup.

Dar până să ajungi acolo, te așteaptă un test greu de anduranță psihică: campionatul Craftsman Trucks. Aceasta e cea mai josnică treaptă din cariera ta, cu mașini hidoase, curse lente și sponsori zgârciți. Pentru împătimiții genului ar putea fi o experiență interesantă, mai ales că activitățile manageriale dintre curse mai împrăștie nițel plictiseala. Dar dacă vrei să purcezi direct la treabă, cot la cot cu Jeff Gordon, Mark Martin, Dale Earnhardt Jr. sau cu alți jucători online, ai face bine să lași deoparte modul *Career* și să alegi fie *Race Now*, fie *Multiplayer*.

Odată intrat într-o cursă, lucrurile se prezintă mult mai bine față de seria **NASCAR Thunder**, dar nu și în comparație cu **Racing Season 2003**. Firavele rectificări aduse de **SimRacing** sunt umbrite de aceleași și aceleași probleme tipice cu care ne-au obișnuit jocurile **NASCAR**. Coliziunile sunt prost implementate (mașinile intră una în alta și se "suprapun" fără pic de jenă), grafica din afara pistei e deplorabilă; iar, în plus, **SimRacing** mai vine cu o decepție surprinzătoare: excluderea din joc a câtorva circuite oficiale și a unor piloți reali! Să nu uităm că EA au dat bani grei pentru această licență și au promovat jocul ca pe un simulator hardcore, cu dedicație specială pentru PC gameri. Iar în aceste condiții, completarea circuitelor reale cu încă trei trasee "fantasy" nu reprezintă tocmai un compromis rezonabil...

Pe de altă parte, **SimRacing** are și meritele lui. Amintesc aici mulțimea dezarmantă a reglajelor ce pot fi efectuate asupra mașinii, respectiv sistemul de statistici telemetrice inclus în joc. Acesta înregistrează prestația mașinii din timpul cursei în cele mai mici detalii (variațiile de viteză, presiunea și temperatura pneurilor, turația motorului etc.), permițând maniacilor să stoarcă și ultimul strop de performanță, cu o configurare corespunzătoare a componentelor. E cu siguranță unul dintre cele mai complexe și fidele simulatoare auto, din acest punct de vedere, iar controlul efectiv al mașinii nu dezamăgește nici el.

Ultimul reproș pe care i l-aș mai putea aduce se referă doar la partea de multiplayer online. Pentru un joc în care condusul bară la bară e la ordinea zilei, cursele multiplayer ar fi trebuit să ruleze fără pic de sacadare. Din păcate însă, serverele (și jocul în sine) suferă de ocazionale încetiniri sau "agățări" care, de multe ori, declanșează niște accidente în lanț de toată frumusețea, punând la grea încercare răbdarea concurenților.

În rest, **NASCAR SimRacing** e un joc bun – mai bun chiar decât mi-ar plăcea să spun. Ștampila EA Sports miroase de la o poștă, dar din moment ce altă alternativă nu mai avem în domeniu... asta e. Take it or leave it!

PITICOT CU FRIȘCĂ
serban@pcgames.ro

**Punctaj**
***NASCAR SIMRACING***

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | EA Tiburon |
| PUBLISHER | Electronic Arts |
| OFERTANT | - |
| PREȚ | cca. 40 euro |
| VÂRSTĂ | de la 8 ani |

**PRO & CONTRA**

| Pro | Contra |
|---|---|
| + sistemul telemetric și setările de performanță | − excluderea unor trasee și piloți din realitate |
| + control bun al mașinii | − sacadările din multiplayer |

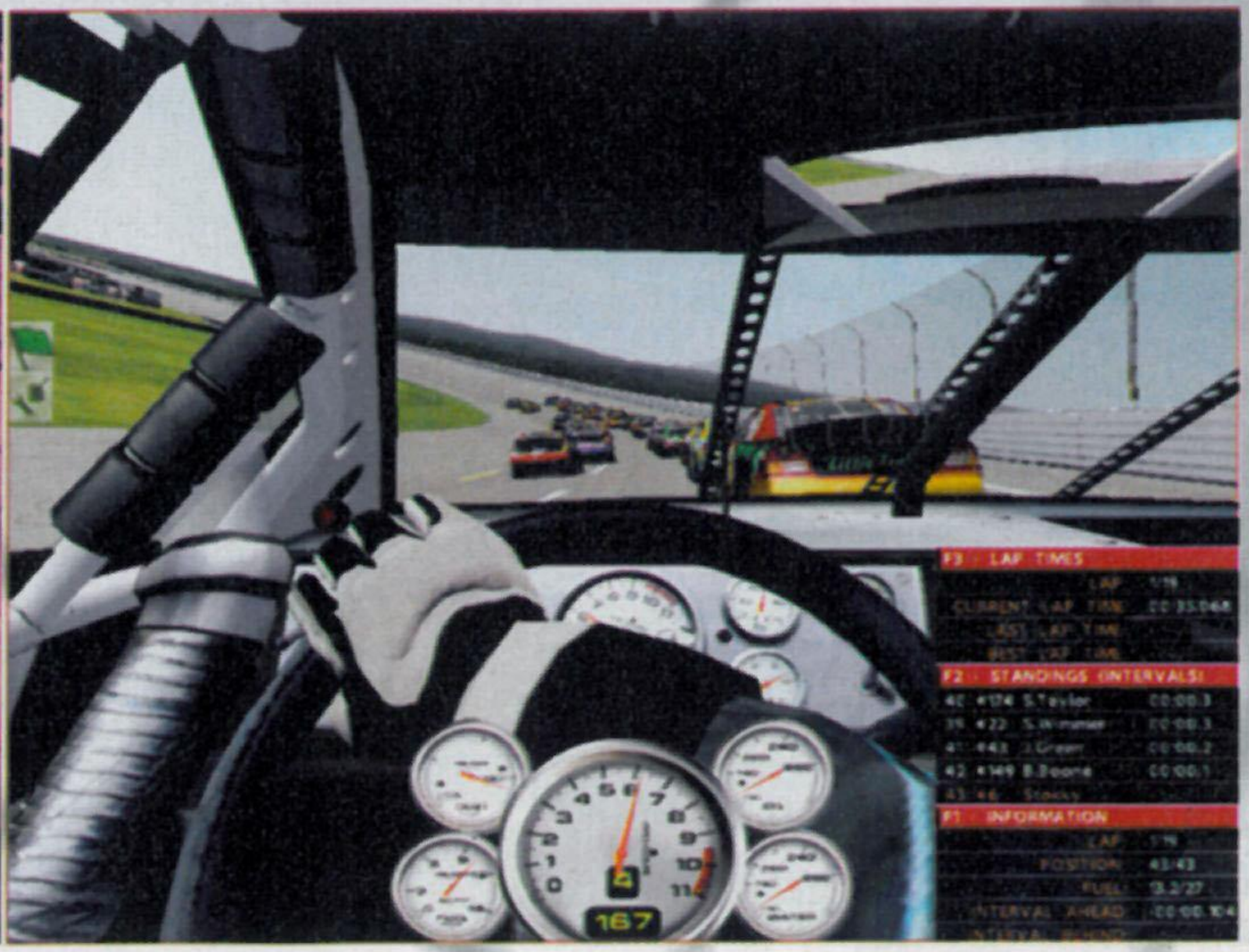
| | |
|---|---|
| Grafică | 79% |
| Sunet | 86% |
| Gameplay | 88% |
| Atmosferă | 80% |
| Multiplayer | 75% |

**82%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | 1 GHz | CPU | 2 GHz |
| Video | 32 MB | Video | 128 MB |
| RAM | 256 MB | RAM | 512 MB |

*JOCURI ASEMĂNĂTOARE:*
NASCAR THUNDER 2004
NASCAR RACING SEASON 2003










# UEFA Champions League 2004-2005

**La ce te poţi aştepta de la un colos de talia EA atunci când anul gameristic se încheie cu toate titlurile din seriile sale de succes deja pe piaţă? Foarte simplu, dragii mei. Comercialul poate fi dus până la extrem atunci când vine vorba de sport, iar în acest caz, se pare că ne-am procopsit cu încă un simulator de fotbal, de această dată ceva mai... european.**



Dacă v-aţi dorit vreodată să încălţaţi adidaşii puturoşi ai dinţosului Ronaldo şi să vă avântaţi spre poarta inamică cu o furie diabolică sau dacă vă fascinează exemplarul succes al lui Beckham la domniţe şi doamne deopotrivă, însă situaţia voastră socială continuă să se afle undeva pe la limita subzistenţei europene, atunci ultima găselniţă semnată EA vă poate aduce pe culmile gloriei virtuale. Nu trebuie decât să semnaţi un contract cu ceva miliardar senil şi cu foarte multe idei interesante care posedă un club european şi gata! Sunteţi manageri! Am fost şi eu, pentru câteva ore (prin câteva se înţelege, sper eu, puţine), pe banca tehnică a lui Manchester United, iar asta





*GRAFICA JOCULUI ESTE* aproape identică cu cea din seria FIFA. No surprise there.

**Punctaj**
**UEFA CHAMPIONS LEAGUE**

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | EA Sports |
| PUBLISHER | Electronic Arts |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | 29,90 euro |
| VÂRSTĂ | peste 12 ani |

**PRO & CONTRA**

+ mingea a rămas, în continuare, rotundă
- inteligenţa fotbaliştilor, o fantasmă
- fără inovaţii spectaculoase

| | |
|---|---|
| Grafică | 80% |
| Sunet | 74% |
| Gameplay | 75% |
| Atmosferă | 79% |
| Multiplayer | -% |

**77%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1 GHz | CPU | - 1.6 GHz |
| Video | - 64 MB | Video | - 128 MB |
| RAM | - 128 MB | RAM | - 256 MB |

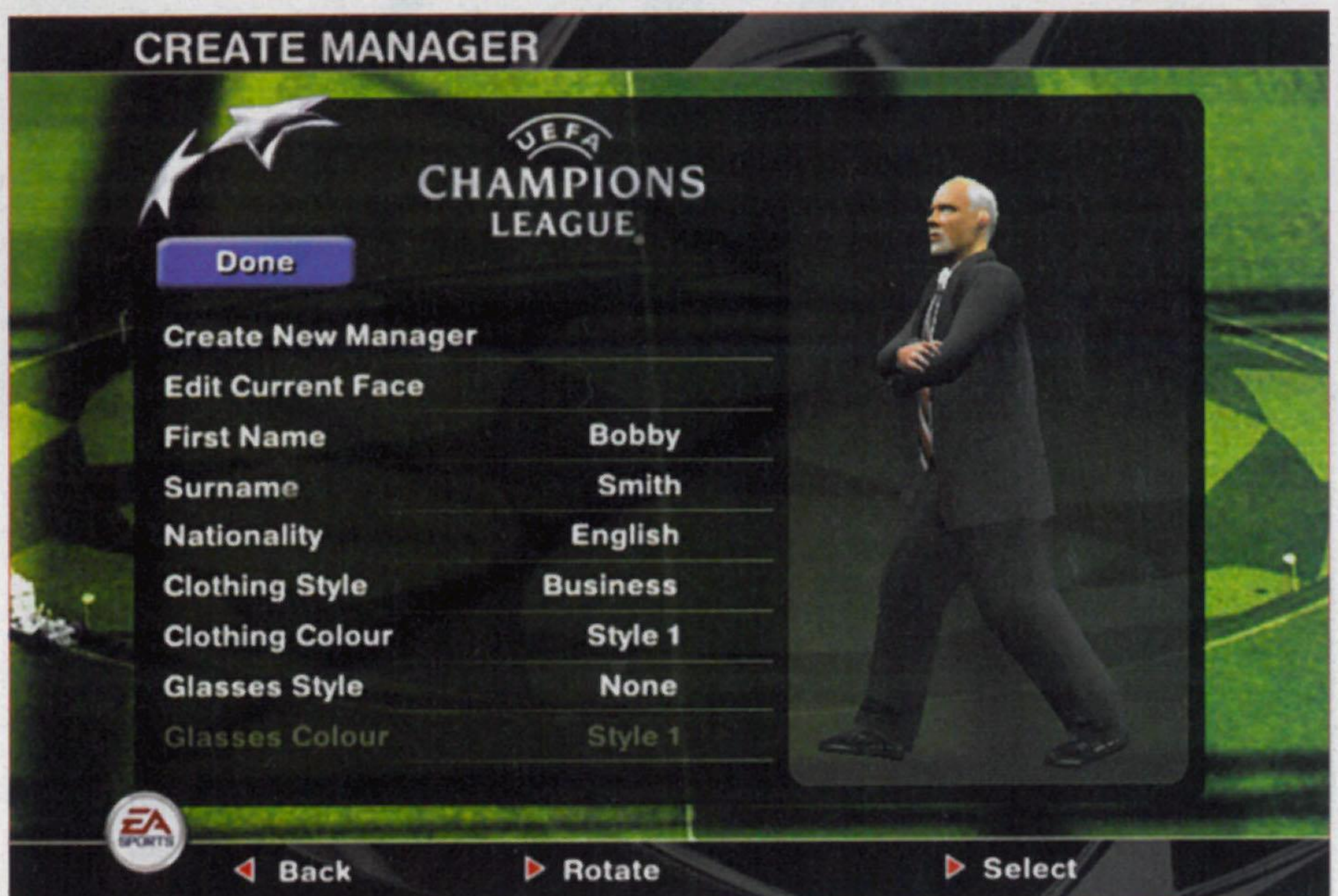
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
FIFA 2005
PRO EVOLUTION SOCCER 4

nu pentru că aş avea ceva împotriva lui Sir Fergusson, ci datorită faptului că, cu toate skill-urile mele de manager de doi lei şi doi bani, aş face treabă mai bună ca el. Aşa că mi-am încercat norocul pe pitoreştile stadioane de pe bătrânul continent, răvăşind tot ce prindeam în cale şi neluând nici un prizonier. Cu femeile şi copiii nu vă spun ce am făcut, deoarece nu se cade... Poate la rubrica 18+.

**UEFA Champions League** este exact ceea ce ne-am fi aşteptat de la o producţie EA: câteva îmbunătăţiri minime, o optimizare pe ici, pe colo, un AI poate ceva mai strălucit, iar în rest, aceleaşi elemente cu care ne-am obişnuit de-a lungul anilor să le regăsim în titluri cu 2000+ în coadă. Nevertheless, reţeta adoptată de EA se pare că poate da în continuare roade, urmărind un public ţintă fără pretenţii de adevăraţi gameri. Deci se joacă, şi încă se joacă mult. Sincer, ca un jucător care şi-a petrecut destul de mult timp în compania simulatoarelor sportive şi care a gustat din plin bucuria succesului şi roşiile stricate ale înfrângerii de undeva de pe la **FIFA 98** încoace, pot spune cu mâna pe inimă că acest domeniu gameristic refuză cu încăpăţânare să se dezvolte simţitor. E fie o strategie de marketing a producătorului, fie incapacitatea acestuia de a găsi soluţii salvatoare şi inovatoare. Eu mă îndrept spre ambele variante.

Modurile de joc ce se regăsesc în **UEFA** sunt cele clasice, de la season la partide instante 3 în 1. Culmea, cei de la EA încearcă să introducă în joc un fel de cvasi-fir epic cu tente prozaice (altfel nu ştiu cum să vă explic), prin diversele obiective pe care tu, ca manager al clubului, le ai de îndeplinit. Aceste obiective gravitează în general în jurul celor de genul: „win the match", iar atingerea lor îţi va aduce un suport mai mare din partea patronului, bani pentru transferuri etc. Dificultatea jocului nu este una extrem de ridicată, ţinând cont de faptul că am câştigat din prima pe World Class (sunt ciumeg, e adevărat), însă pentru începătorii într-ale genului, micile glitch-uri de AI se pot dovedi frustrante. Grafica e îngrijită şi ordonată, asemenea tuturor titlurilor EA, însă nu strălucită şi în nici un caz spectaculoasă. Este probabil singurul aspect la care jocul nu prea poate fi luat peste picior, deoarece animaţiile personajelor sunt OK, mişcările feţei sunt ceva mai lucrate, Figo se bucură ca un copil când reuşeşte să dea gol înaintea lui Zidane, iar Scholes face ca toţi dracii când primeşte cartonaş roşu. Asta este, lumea fotbalului este una neiertătoare, iar profesioniştii trebuie să muncească dacă vor să rămână pe scenă. După puţin antrenament cu tastatura, veţi ajunge să căsăpiţi uşor cam tot ce vă stă în cale, fără nici o vagă senzaţie de rejucabilitate, lucru pentru care nu îi văd jocului un viitor prea strălucit pe hardurile noastre. Şi, pentru că tocmai am adus vorba despre profesionişti, mergeţi, fraţilor, şi jucaţi un **Pro Evolution Soccer**, ăla e simulator de fotbal...

BEATitudinea S.A. PAUL
paul@pcgames.ro




*BAI OAMENI, A CUI E COŞMELIA ASTA?* Nu de alta, dar am bani şi vreau să scap de ei.



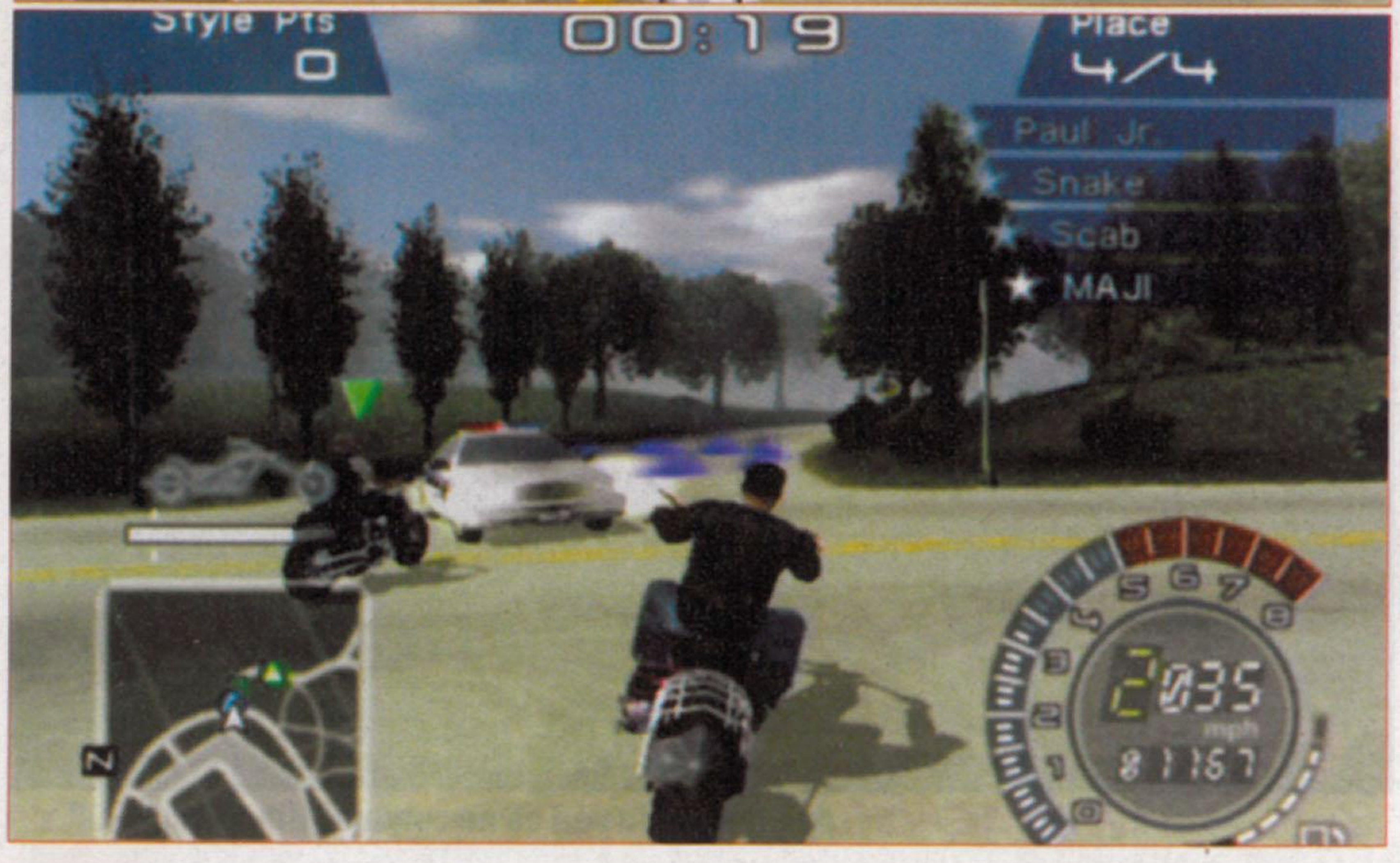

*MAI REPEDE NENE,* degajează, nu vezi că ne conduce Bihoru' cu 4-0?







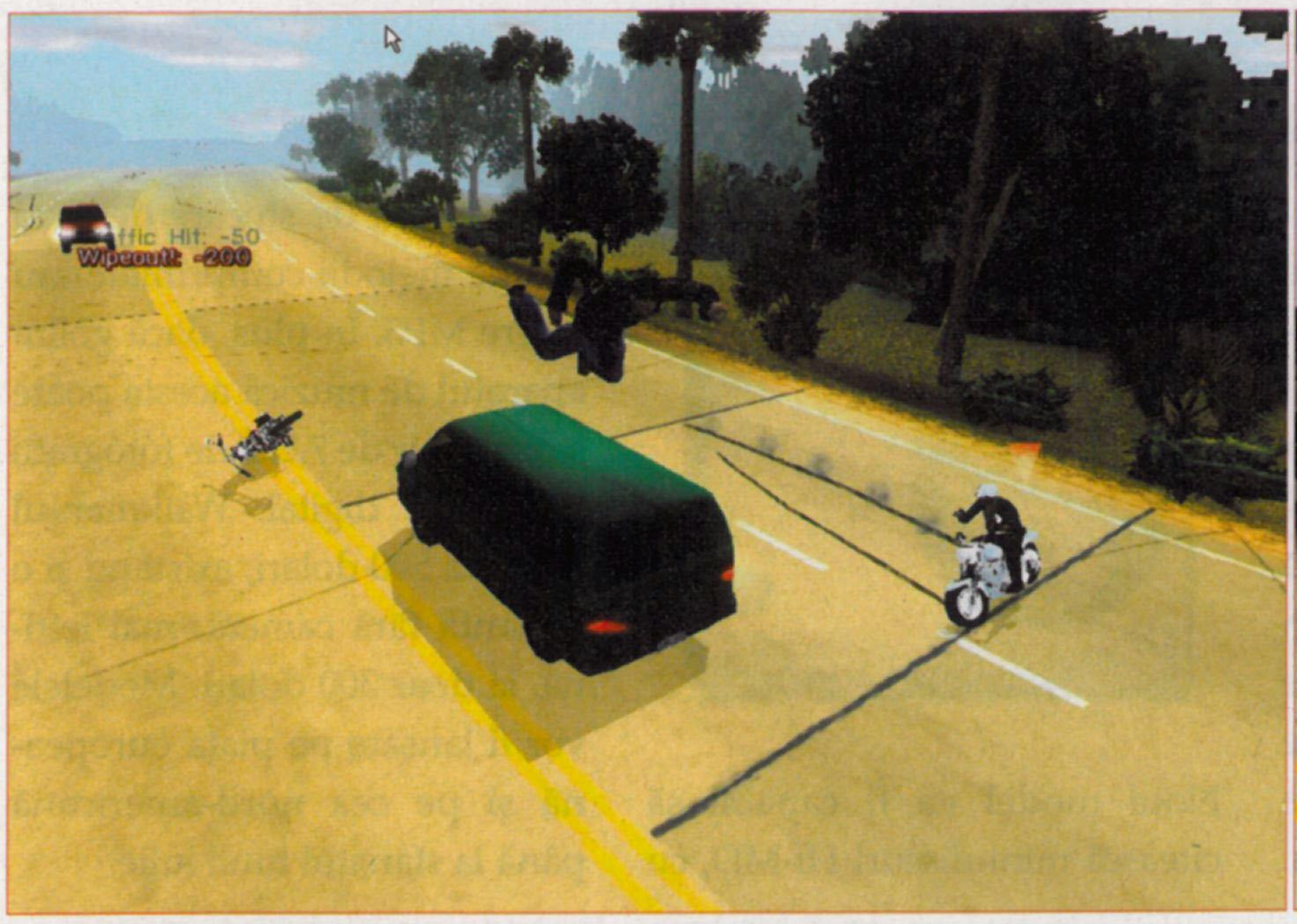





# American Chopper

**Fanii bestiilor pe două roţi mai mult ca sigur că sunt familiarizaţi cu emisiunea American Chopper** care rulează pe un canal discoperyt şi care prezintă zbuciumul cotidian al yankeilor de la Orange County Choppers.

Membrii familiei Teutul, când lasă deoparte egoul, îngâmfarea şi orgoliile personale, au timp să facă şi câte o motocicletă care pune pe jar inima împătimiţilor libertăţii pe două roţi. S-ar putea ca ideea realizării unui joc pe baza acestui „reality show" să pară briliantă, dar nu vă lăsaţi induşi în eroare – de la idee până la realizare sunt ani lumină. Chiar dacă s-ar fi putut face un joc decent folosind acest concept, sigur că **American Chopper**



UȚA-UȚA mă alintă dubița, iar polițistul mă amendează că zbor la altitudini prea mici




BORN TO BE WILD! Din păcate toate misiunile se bazează exclusiv pe conducere

publicat de Activision nu este acela. Prezentul produs, pur comercial, se prezintă mai mult cu aroma unui joc mediocru de curse în care pe ici, pe colo își scot la iveală mustățile și personaje cunoscute de pe ecranul televizorului.

Văzând serialul în care accentul se pune pe construirea unor monștri, niciodată sătuli de benzină, te-ai gândi că în joc ți se oferă posibilitatea exprimării creative prin realizarea unor custom bikes. În pofida faptului că a fost implementată și această posibilitate, ea este atât de ascunsă și de ruptă de restul elementelor, încât pare mai degrabă un ultim sâsâit al creierilor arși din căpățânile producătorilor. La sfârșitul fiecărui capitol terminat cu succes, vei primi câteva părți, din care la final îți vei putea făuri călutul de oțel.

Dar ce faci până ai ocazia să-ți realizezi visul? Conduci motociclete, conduci motociclete și, ai ghicit, iarăși conduci motociclete. Pe parcursul a 10 capitole îți vei muta fundul bătătorit din șaua unei motociclete într-alta. Fiecare capitol este compus din cinci sau șase misiuni, din care aproximativ jumătate sunt opționale. Completarea celorlalte este necesară pentru a putea trece la capitolul următor. Deși scopurile care trebuiesc atinse în misiuni sunt variate, toate se rezumă la condusul motocicletei. Pe meniul de gustări se află: checkpoint races în care trebuie să treci într-o anumită ordine prin punctele de control, drag races care presupun traversarea cât mai rapidă a unei porțiuni de drum și curse contra cronometru, unde trebuie să învingi doar etern zburătorul timp. Acestea sunt cele trei categorii de bază, dar producătorii și-au chinuit puținii neuroni pe care i-au avut, pentru a le varia într-un fel sau altul. Astfel s-a născut, de pildă, așa numitul „poker race", un checkpoint race modificat. La trecerea de fiecare punct de control primești câte o carte până atingi cinci cărți. Când ai întreaga mână de cărți, poți să te întorci la punctul de start sau să continui cursa în speranța obținerii de cărți mai bune. La expirarea timpului, cel cu mâna mai bună câștigă.

În funcție de stilul în care mânuiești caii putere dintre picioare (nu vă gândiți la prostii!) poți primi puncte de stil. Ca să le dobândești pe acestea, trebuie să sperii pietonii (dar să nu-i calci, nu suntem în **Carmageddon**), să conduci fără să produci accidente, să scapi de copoii care o iau pe urmele tale dacă nu respecți codul rutier ori să eviți coliziunea cu celelalte vehicule de pe drum. Punctele de stil dobândite în urma unei activități grele și intense se pot investi în procurarea unor piese bonus sau a unor misiuni bonus. Adesea, cele din urmă sunt necesare pentru a putea duce la bun sfârșit o anumită provocare. Dar nu-ți bate capul cu misiunile bonus, este destul de neplăcut și cu misiunile principale. Controlul motocicletei este greoi și nerealist și, în pofida tuturor provocărilor, la sfârșitul capitolului trei sau patru te cuprinde un sentiment că ai văzut deja tot ce poate oferi acest joc. Și asta chiar în condițiile în care te poți sui în șaua unor modele precum motocicleta POW / MIA ori ridicolul blues bike a lui Mickey. Acestea nu oferă atracție de durată.




FAST FOOD, jocul se desfășoară în scenarii tipic americane

Jocul a fost dezvoltat de o echipă din St. Petersburg, Rusia. Acest lucru explică informațiile geografice eronate ale teritoriului SUA, dar nu explică grafica mediocră, sunetele sub orice critică și lipsa unei atmosfere cel puțin la fel de captivante ca a serialului. Cu alte cuvinte, jocul este o catastrofă și mai mult este o rușine ca Discovery să-și fi dăruit numele unui astfel de joc.

Am citit odată pe un Harley „Ride to Live, Live to Ride". În spiritul acestei lozinci, țineți-vă departe de acest joc care poate fi numit simplu „moartea pasiunii".

BÜDÖȘ VALENTINE
jacint@pcgames.ro

**Punctaj**
**AMERICAN CHOPPER**

| | |
|---|---|
| **PRODUCĂTOR** | Activision |
| **PUBLISHER** | Activision |
| **OFERTANT** | - |
| **PREȚ** | cca. 30 de euro |
| **VÂRSTĂ** | fără limită de vârstă |

**PRO & CONTRA**

- + motocicletele din serial
- − grafică mediocră
- − plictisitor
- − bug-uri cu carul

| | |
|---|---|
| **Grafică** | 62% |
| **Sunet** | 61% |
| **Gameplay** | 64% |
| **Atmosferă** | 62% |
| **Multiplayer** | -% |

**62%**

| NECESAR | | RECOMANDAT | |
|---|---|---|---|
| CPU | - 1 GHz | CPU | - 1.4 GHz |
| Video | - 32 MB | Video | - 64 MB |
| RAM | - 128 MB | RAM | - 256 MB |

**JOCURI ASEMĂNĂTOARE:**
HARLEY-DAVIDSON: RACE AROUND THE WORLD

## Google Desktop Search

Google a lansat versiunea finală a aplicaţiei de căutare pe desktop care va conţine un kit pentru dezvoltatori şi suport pentru browser-ele Firefox şi Netscape. Programul va permite răscolirea PC-ului în căutarea documentelor Microsoft Office, a imaginilor, a mesajelor e-mail rătăcite şi a paginilor web. Desktop Search Bar, care a depăşit faza beta după aproximativ cinci luni, include acum şi opţiuni de căutare a fişierelor video şi audio, a fişierelor pdf şi multe altele.

## Telefonie 3G în România

Ziarul Financiar a publicat recent o declaraţie a lui Ted Lattimore, preşedinte şi director de operaţiuni (COO) al operatorului de telefonie mobilă Connex, în care se anunţa lansarea serviciilor comerciale de telefonie 3G în mai puţin de patru luni. Reţeaua de telefonie 3G a Connex este instalată în opt mari oraşe, deocamdată însă nu a fost folosită decât de tehnicienii care o testează. După lansarea serviciilor 3G UMTS, Connex va organiza şi unele activităţi de prezentare - prin demo-uri şi seminarii - pentru clienţii din segmentul de afaceri şi pentru partenerii din reţeaua de distribuţie.

## Windows XP pe 64 biţi

Conform unei declaraţii date de un purtător de cuvânt al companiei Microsoft, aceasta intenţionează să lanseze noile versiuni pe 64 de biţi ale sistemelor de operare Windows Server şi Windows XP la finele lunii aprilie anul curent. Aceste noi sisteme de operare sunt destinate pentru a fi folosite cu procesoarele pe 64 de biţi de la AMD şi Intel (Athlon64 şi Opteron, respectiv Xeon), care au o putere de calcul mai mare şi utilizează mai multă memorie decât fraţiorii lor pe 32 biţi. Windows Server 2003 x64 Edition şi Windows XP Professional x64 Edition vor oferi utilizatorilor opţiunea de a rula pe acelaşi sistem atât aplicaţii bazate pe tehnologia de 32 biţi, cât şi aplicaţii pe 64 biţi.

## Ursuleţii de pluş Microsoft

Vă mai amintiţi de ursuleţul de pluş din filmul A.I.? Se pare că acesta i-a impresionat atât de mult pe inginerii de la Microsoft încât s-au decis să-l aducă la viaţă. Ursuleţul de pluş propus de Microsoft îşi va mişca capul urmărind mişcarea copilului şi, prin intermediul unor microfoane speciale, va permite comunicarea de la distanţă cu părinţii. Ba, mai mult, copilul va putea fi supravegheat printr-o cameră web wireless încorporată. Proiectul „Teddy" a fost unul din cele aproximativ 150 de proiecte expuse la Microsoft TechFest, un eveniment care le oferă cercetătorilor de la Microsoft ocazia de a-şi expune geniul.

Sony
# Walkman cu cameră

Sony, a cărei invenţie legendară, Walkman-ul a pus bazele muzicii portabile în era videoclipurilor muzicale, a îmbogăţit player-ul său şi cu dimensiune vizuală, prin implementarea camerei foto. Camera digitală încorporată în noul Walkman poate fi utilizată pentru a face coperţi de albume personalizate sau pentru a crea efecte vizuale care să acompanieze muzica.




Noul model va fi capabil să citească mini-discuri Hi-MD, cu o capacitate de stocare de circa 250 de melodii comprimate sau fişiere MP3. În plus, dacă golim aparatul de muzică acesta poate stoca în jur de 7.200 de fotografii în format digital. Walkman-ul va costa 500 dolari, existând şi o variantă fără cameră, mai ieftină, la doar 300 dolari. Modelele vor fi lansate pe piaţa europeană şi pe cea nord-americană până la sfârşitul lunii iulie.

Seagate
# Hard-Disc de un inch şi de 6 GB

Compania Seagate a lansat un nou hard drive de 1 inch cu o capacitate de stocare de 6 GB, destinat în special pieţei player-elor de muzică mobile. Noua găselniţă tehnică a început deja să fie livrată către producătorii de dispozitive mobile, Seagate oferind pe lângă acest model şi drive-uri de 1 inch cu posibilitate de stocare de 5 GB, respectiv de 2,5 GB. ST-1 de 6 GB poate stoca 150 de ore de muzică, ceea ce înseamnă în jur de 3.000 de melodii MP3 la 128Kbps. Ironia soartei este că în aceeaşi zi, marele concurent Hitachi a anunţat un produs asemănător.



Seagate a refuzat să dezvăluie preţul hard-discului ST-1, afirmând că produsul va fi comercializat doar în rândul producătorilor de player-e şi nu va ajunge direct la consumatori. Pe de altă parte, Hitachi a anunţat că hard-discul său de 1 inch, botezat Microdrive, cu capacitatea de stocare de 6 GB va costa 299 dolari. Lansarea acestor hard drive-uri miniaturale a avut loc în aceeaşi zi în care Apple a prezentat noul său MP3 player, iPod Mini cu o capacitate de stocare de fix 6 GB. Preţul player-ului de la Apple este de 249 dolari.

Intel
# Concepte revoluţionare de la Intel

În cadrul Intel Developers Forum a fost prezentată viziunea companiei de a crea în anii care urmează tehnologii care să apropie „inteligenţa digitală" de consumatori. Liderii Intel afirmă că scopul final este lansarea pe piaţă a unor tehnologii mai intuitive, mai inteligente şi mai umanizate, pentru a uşura folosirea şi pentru a mări utilitatea produselor electronice. Justin Rattner, director al Intel Corporate Technology Group, a explicat că, în contextul în care oamenii îşi doresc să interacţioneze la fel de uşor cu tehnologia precum interacţionează cu alţi oameni, cerinţele adresate industriei în materie de performanţă şi funcţionalitate vor deveni deosebit de exigente, apărând astfel nevoia de noi metode de elaborare a componentelor software şi hardware. Intel susţine că-şi modifică deja arhitectura procesoarelor pentru a ajunge mai aproape de nivelul de performanţă al unui supercomputer, utilizând mai multe miezuri în fiecare procesor. Acest procedeu este favorizat faţă de utilizarea un creier de computing unic – modelul procesoarelor actuale.



# Thrustmaster 2-in-1 Dual Trigger



Unii afirmă încântaţi de propriile voci că: „cine a văzut un gamepad, le-a văzut pe toate“. Şi asta ar fi adevărat dacă am admite şi fraza „cine a văzut un PC, le-a văzut pe toate“. Dar bineînţeles că aceasta este o prostie. Chiar dacă din punct de vedere al arhitecturii nu diferă prea mult, fiecare gamepad este deosebit prin materiile prime folosite pentru confecţionarea lor, respectiv prin comportamentul lor. În plus, în ultima vreme au început să apară şi gamepad-urile 2 in 1, care se pot conecta atât la PC, cât şi la PlayStation. Din această ultimă categorie face parte şi noua piesă propusă de Thrustmaster. Acesta nu este altceva decât adaptarea la PC a unui controller de consolă. Aşa că nu avem surprize la capitolul design sau aşezarea butoanelor. Materialele folosite pentru confecţionarea lui sunt plăcute la atingere, iar mânerele cauciucate asigură o priză bună. Singurul minus pe care l-aş aminti este cauciucul folosit pentru învelirea celor două triggere: aici n-ar fi trebuit să se facă economie. Dar per ansamblu am întâlnit un controller reuşit, mai ales datorită compatibilităţii cu cele două platforme.



**Punctaj** 89%
**2-IN-1 DUAL TRIGGER**

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Thrustmaster |
| DISTRIBUITOR | Ubisoft |
| PREŢ | CCA. 16 euro |

**PRO & CONTRA**

- (+) design plăcut şi comod
- (−) mai greu de conectat
- (−) materiale de puţin mai proastă calitate

**CONCLUZIE:**
Un gamepad construit pe baza modelului de referinţă al Sony propus în cazul lui PlayStation 2. Posibilitatea de a-l conecta la ambele platforme îl face atractiv, dar cele două conectoare îl fac puţin mai greu de instalat.

# Hercules Smart TV 2 Stereo




Se pare că tunerele TV şi-au făcut un obicei de a se prezenta număr de număr în rubrica de teste hardware din revista voastră favorită. Fie că sunt externe, fie că ocupă un slot PCI aceste unelte devin tot mai populare în rândul posesorilor de PC-uri. Smart TV 2 Stereo este un tuner analog care poate recepta semnalele TV fie prin antenă, fie prin cablu. El poate reda 125 de canale, dintre care 16 în acelaşi timp. Modul de redare variază de la full screen la mai multe mărimi de ferestre de imagine. Datorită încorporării unui cipset decodor, el poate reda stereo partea audio a transmisiei în cazul standardelor NICAM şi Zweiton. Telecomanda inclusă în pachet sporeşte nivelul de control din timpul utilizării, placa permiţând înregistrarea filmelor sau emisiunilor favorite în format MPEG-2. În plus, software-ul inclus pe CD-ul de instalare permite programarea exactă a procesului de înregistrare. Cei mai săraci cu răbdarea se vor bucura să audă că pot să vizioneze înregistrarea încă înainte de terminarea procesului. La placă se pot conecta şi DVD player-ul, camera video sau VCR-ul, deşi producătorii puteau să includă mai multe cabluri în pachet. În spiritul bunului obicei al celor de la Hercules nu poate lipsi nici de această dată programul Cyberlink PowerVCR.

**Punctaj** 88%
**SMART TV 2 STEREO**

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Hercules |
| DISTRIBUITOR | Ubisoft |
| PREŢ | CCA. 50 euro |

**PRO & CONTRA**

- (+) uşor de folosit
- (+) decodoare de sunet stereo
- (−) cam puţine cabluri de conectare
- (−) înregistrează emisiuni doar în MPEG-2

**CONCLUZIE:**
Hercules Smart TV 2 Stereo este un tuner uşor de instalat şi de folosit, care oferă posibilitatea înregistrării emisiunilor preferate. Includerea decodoarelor pentru a putea reda posturile stereo este o idee foarte bună.

# Ultima serie de 6800 pe AGP

**În acest articol voi încerca să prezint cele mai importante plăci grafice ale seriei 6800 de la nVidia, fabricate încă pe vechiul standard al AGP-ului.**

Totuşi, cei care se gândesc la o investiţie de viitor ar fi bine să-şi întoarcă atenţia către plăcile video PCI Express.



Când m-am hotărât să fac acest articol (un fel de epilog adus unui capitol al istoriei calculatoarelor, dominate de AGP), nu m-am aşteptat să fie atât de greu. Cunoşteam declaraţiile oficiale ale diverşilor producători făcute pe diferite forumuri („nu există cerere pentru astfel de plăci", „nu putem fabrica destule cipuri pentru astfel de plăci" ori „probabil, că în afară de seria curentă nici nu vom mai fabrica"), dar credeam că va fi destul de uşor să momim pe banca de testare un 6800 Ultra, de exemplu. Adevărul este însă că, din cauza preţului extrem de ridicat, nu se prea găsesc astfel de modele de top pe piaţă – prea puţini îşi permit încă să dea 20-30 de milioane pe o placă video high-end.

După ce am adunat cobaii, am încercat să contruim un calculator care pe durata testului să poată ţină pasul cu plăcile grafice luate în colimator. Astfel, am ales un procesor de 3,2 GHz, 1 GB de memorie şi un hard-disc de 120 de GB cu 8 MB cache şi 7200 rpm. Cât priveşte partea de software în afară de nelipsitul DirectX 9.0c şi cele mai proaspete drivere video, am folosit un Windows XP cu SP2. Nici în privinţa programelor de test nu ne-am desprins de marii clasici, tabelele fiind întocmite pe baza rezultatelor obţinute în 3DMark05, **Unreal Tournament 2004**, **Doom 3** şi **Counter-Strike: Source**.

Comparând rezultatele obţinute în acest test de plăcile nVidia cu rezultatele testelor Ati apărute cu ceva timp în urmă, spre surprinderea majorităţii, nVidia se descurcă mai bine în categoria plăcilor high-end cu suport AGP. Cele mai mari diferenţe apar la rezultatele afişate de 3DMark05 – deşi acestea sunt discutabile. Programul de benchmark al celor de la FutureMark tinde să atribuie puncte în plus pentru prezenţa anumitor tehnologii (chiar dacă acestea încă nu sunt exploatate). Un exemplu foarte bun îl constituie Pixel Shader 3.0, prezent numai pe plăcile cu chipset nVidia. Deşi inginerii de la ATi afirmă cu înverşunare că, în prezent, nu e nevoie încă de implementarea acestei tehnologii (pe care ei o pot emula şi din driver), se pare că trecerea timpului îi contrazice. Se poate vedea şi cu ochiul liber că grafica anumitor jocuri este mai frumoasă sau are elemente în plus, în cazul în care rulează pe plăci GeForce. Chiar dacă aceste lucruri nu pot fi exprimate prin valorile unor teste sintetice, să nu uităm că plăcile GeForce afişând toate efectele speciale în plus, pot să atingă (uneori chiar să întreacă) valorile obţinute de controller-ele grafice de la Ati. Să nu uităm că majoritatea studiourilor îşi optimizează încă jocurile pentru plăcile nVidia (deşi cauzele sunt discutabile, în privinţa atitudinii anti-trust). Interesant este faptul că Valve a decis altfel, ultimul lor best-seller, **Half-Life 2**, fiind optimizat tocmai pentru Ati.

**Câştigătorii competiţiei**

Ca la finele fiecărui test, şi acum trebuie să anunţăm campionii. De obicei, indiferent de tipul testului ori de mediul în care apare acesta, plăcile Inno 3D au un avantaj considerabil. Pe lângă faptul că, din punct de vedere al preţului, nu au concurent, nici la capitolul performanţă nu stau prost, fiind printre favoritele categoriei lor. Astfel, ca urmare a raportului excepţional de preţ / performanţă este placa pe care o recomand înainte de toate. Este cu mult mai ieftină decât placa GT care urmează după ea – diferenţa

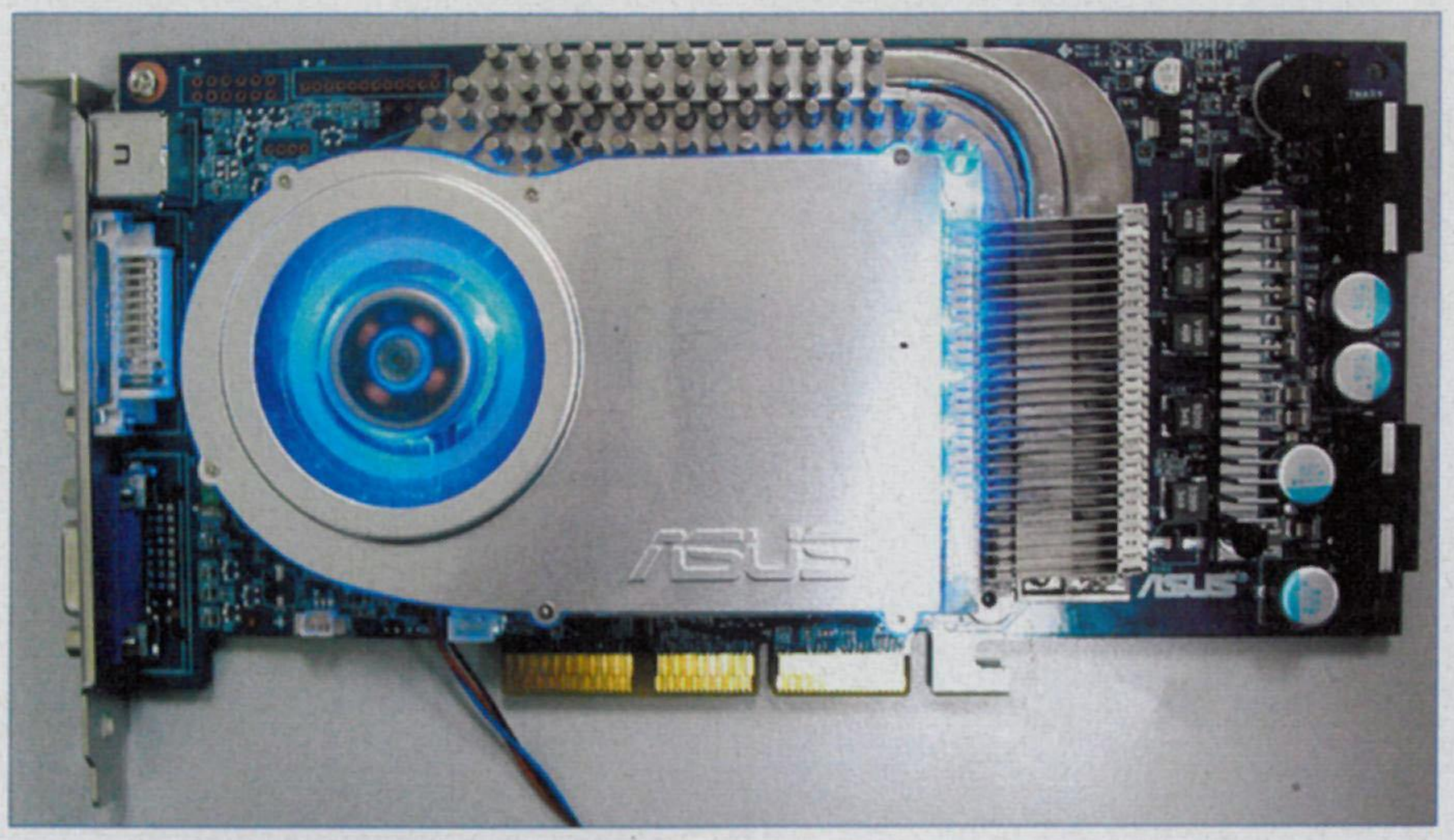


de preţ putând fi folosită pentru sporirea memoriei calculatorului. Locul al doilea de pe podiumul imaginar îl ocupă placa celor de la Sparkle. Acest 6800 GT deşi nu este întotdeauna la fel de rapid precum cel produs de Leadtek (problemă ce se poate corecta cu un minimum de tuning), Sparkle a inclus în pachet de extra-uri mult mai interesante. În plus, este cu ceva mai ieftină decât placa Leadtek. Învingătorul din acest test este placa Chaintech 6800 Ultra. În ciuda preţul său extrem de ridicat, posesorul unei astfel de plăci poate fi sigur că orice joc îi va rula fluent, la cele mai pretenţioase setări video.

## Asus 6800 - alternativa light




Unul din reprezentanţii care îmbină calitatea ridicată cu preţul piperat, ne-a rezervat o surpriză încă de la început. Placa propusă de Asus, deşi este un „simplu" 6800, este echipată cu două mufe de alimentare, în mod asemănător plăcilor Ultra. Din păcate, rezultatele testelor nu se ridică la nivelul celor obţinute de variantele Ultra. Ba mai mult, în 3DMark05, Asus şi-a dat cu firma în cap, obţinând un punctaj jalnic. Ambalajul, conform tradiţiilor firmei, este unul destul de gigantic şi conţine şapte discuri pe care sunt prezente şi trei jocuri full: **Deus Ex 2**, **Gunmetal**, **Battle Engine Aquilla**. Având în vedere performanţele obţinute pe parcursul testului, Asus 6800 nu-şi justifică preţul la care este comercializat.



**Punctaj** *ASUS 6800* **77%**

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Asus |
| DISTRIBUITOR | Best Computers |
| PREŢ | CCA. 16 mil. lei |

**PRO & CONTRA**

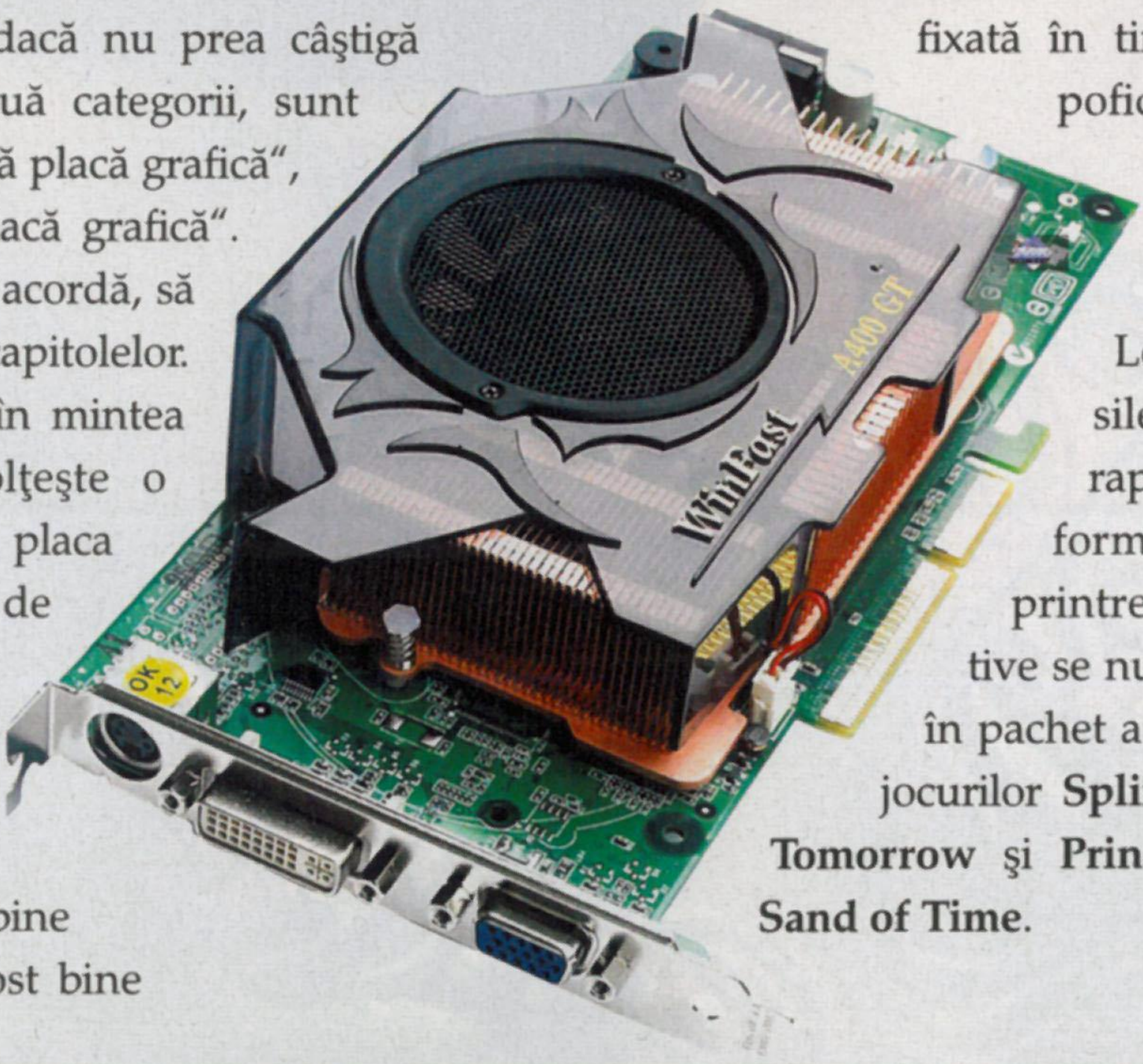
- + o bună gamitură de extra-uri
- + Camera GameFace Live
- − două mufe de alimentare

**CONCLUZIE:** O placă pretenţioasă cu un preţ foarte mare, însă cu performanţe medii. Un mare minus îl reprezintă cele două mufe de alimentare care, având în vedere că nu este model Ultra, sunt în plus. Pe de altă parte, nenumăratele extra-uri o fac o alegere bună pentru cei care au nevoie de placa grafică nu doar pentru jocuri.

## Leadtek 6800 GT - campionul greutăţii




Plăcile Leadtek, chiar dacă nu prea câştigă testele comparative la două categorii, sunt imbatabile: „cea mai robustă placă grafică", respectiv „cea mai grea placă grafică". Cum astfel de titluri nu se acordă, să vedem cum stăm la restul capitolelor. Încă de la prima vedere, în mintea fiecărui cumpărător încolţeşte o întrebare: „nu se va rupe placa asta grafică de pe placa de bază?". Răspunsul este simplu: poate că nu. Lăsând gluma la o parte, astfel de pericole nu-l pasc pe utilizator, dar ar fi bine să se asigure că placa a fost bine fixată în timpul instalării. În pofida mărimilor speciale ale sistemului de răcire, placa fabricată de Leadtek este una silenţioasă, şi chiar rapidă. Pe lângă performanţele bunicele, printre trăsăturile atractive se numără şi includerea în pachet a variantelor full ale jocurilor **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** şi **Prince of Persia: The Sand of Time**.



**Punctaj** *LEADTEK 6800 GT* **83%**

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Leadtek |
| DISTRIBUITOR | Best Computers |
| PREŢ | CCA. 15 mil. lei |

**PRO & CONTRA**

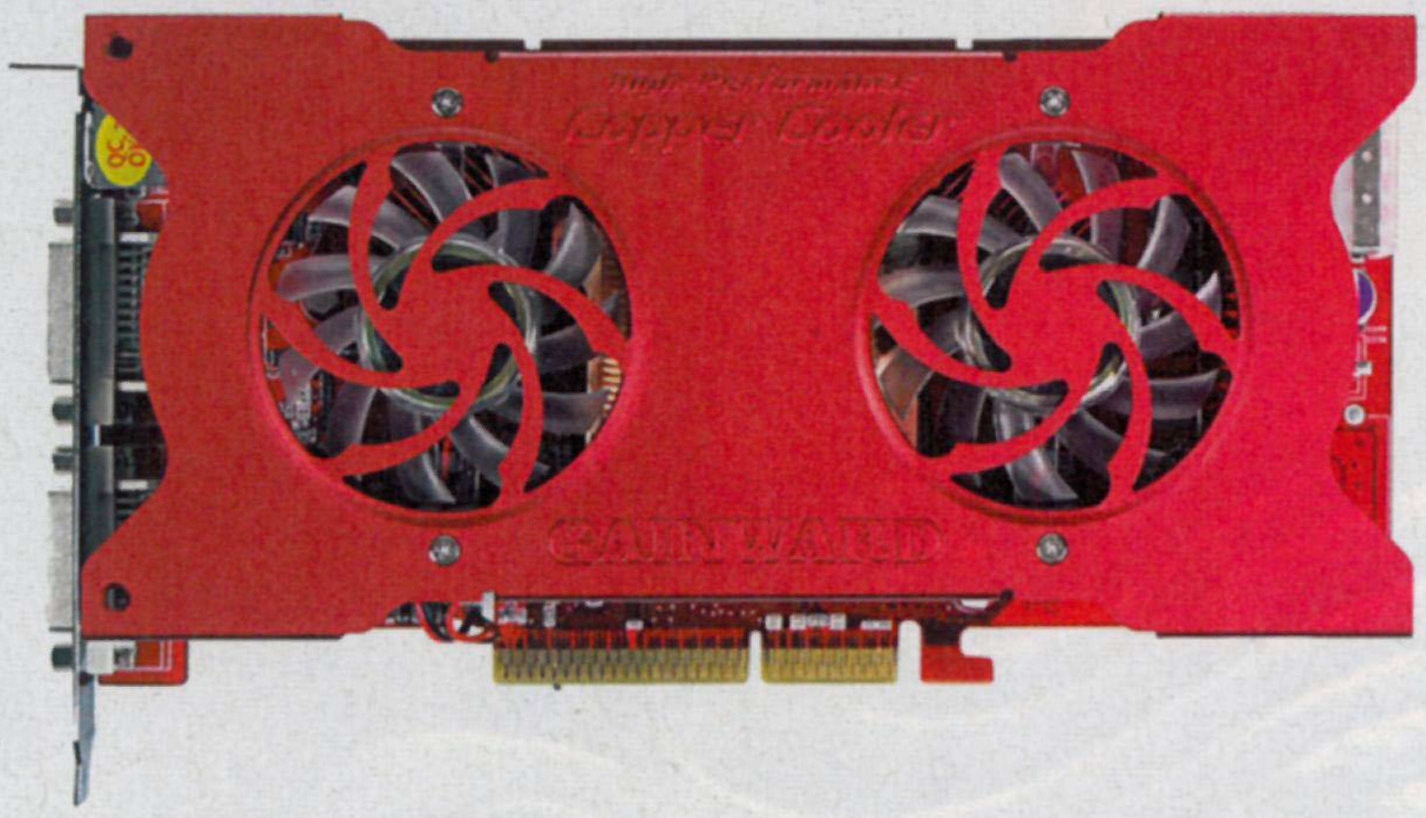
- + jocuri originale relativ proaspete
- + performanţe bunicele
- − foarte grea

**CONCLUZIE:** Deşi placa are performanţe destul de bune, sistemul de răcire de dimensiuni mari îi reduc din valoarea practică, ocupând în afară de portul AGP în care este introdus şi locul rezervat pentru două sloturi PCI. Este silenţioasă şi destul de rapidă, dar, din nou, preţul nu este cel mai scăzut.

## Gainward 6800 GT - un roşiatic zgomotos




Gainward este singura firmă care a debutat pe piaţă cu o placă grafică non-conformistă din toate punctele de vedere. Cea mai specială soluţie pe care o prezintă placa este, ca şi în cazul lui Leadtek 6800 GT, sistemul de răcire. Acest GT, cunoscut şi sub numele de Gold Sample, a fost echipat, exceptând partea de răcire pasivă, cu două ventilatoare robuste. Chiar dacă, cu ajutorul software-ului inclus, se poate controla exact turaţia acestor ventilatoare, placa rămâne una destul de zgomotoasă. În ciuda performanţelor nu foarte ridicate, trebuie amintit că din câteva mişcări se poate transforma într-un 6800 Ultra. În urma acestui procedeu, frecvenţa GPU-ului creşte de la 350 la 400 de MHz, iar cea a memoriei de la 500 la 550 MHz. Aceasta este deja o creştere de performanţă frumuşică care, din păcate, se reflectă şi în preţul ridicat al plăcii. Pachetul nu este tocmai bogat în extra-uri, dar acestea măcar nu se adaugă la preţ.



**Punctaj** *GAINWARD 6800 GT* **79%**

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Gainward |
| DISTRIBUITOR | Best Computers |
| PREŢ | CCA. 20 mil. lei |

**PRO & CONTRA**

- + posibilităţi de tuning excepţionale
- + zgomotoasă
- − foarte scumpă

**CONCLUZIE:** O placă cu design extravagant, dar foarte zgomotoasă şi deosebit de scumpă. Chiar dacă se poate transforma cu uşurinţă într-un 6800 Ultra, preţul rămâne mult prea ridicat pentru un GT. Performanţele nu sunt rele, dar în cutie ar fi fost loc de mai multe extra-uri.

## Inno 3D 6800 GT - alegerea ideală




Bătrâna şi binecunoscuta Inno 3D – ca de obicei placa se ridică la nivelul aşteptărilor. Nu e vorba doar de preţul şi de arhitectura excelentă, ci şi de performanţele care sunt cele mai bune în categoria sa. Din punct de vedere al design-ului, placa a fost îmbunătăţită, adăugând elementele caracteristice firmei producătoare. Modificările arhitecturale însă, nu se limitează doar la design, ci asigură şi o manipulare mai bună a plăcii, aceasta putând fi montată şi demontată mult mai uşor. Din cauza renunţării la o parte a soluţiilor standard ale nVidia, nivelul de zgomot al plăcii este redus şi nu ocupă două slot-uri ca alte plăci din test. Deşi placa grafică este însoţită de şapte CD-uri, majoritatea conţin doar utilitare şi programe. Din orice punct de vedere am privi lucrurile, 6800 GT de la Inno 3D este o alegere cât se poate de potrivită.




**Punctaj** 82%
***INNO 3D 6800 GT***

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Inno 3D |
| DISTRIBUITOR | - |
| PREŢ | CCA. 13 mil. lei |

***PRO & CONTRA***

- \+ cel mai scăzut preţ
- \+ cele mai bune performanţe
- − puţine extra-uri

***CONCLUZIE:***
Cea mai potrivită alegere, dacă privim lucrurile prin grosimea portmoneului unui jucător român obişnuit: cea mai ieftină, cu puţine extra-uri, dar deosebit de rapidă. Dacă Inno 3D ar fi inclusă în pachet mai multe cabluri, acest 6800 GT ar fi fost alegerea perfectă.

## Sparkle 6800 GT - accesibilul




Design-ul plăcii fabricate de Sparkle este foarte asemănător cu cel propus de Inno 3D prezentat mai sus. Nici inginerii care au proiectat această placă n-au vrut să investească prea mult în realizarea unei arhitecturi extravagante, păstrând referinţa propusă de nVidia. Astfel, au reuşit să menţină costurile de producţie la un nivel acceptabil, realizând una dintre cele mai ieftine plăci. Chiar dacă seamănă cu Inno 3D, 6800 GT-ul de la Sparkle este cu o idee mai zgomotoasă. Unde reuşeşte să câştige însă teren, este conţinutul pachetului. Dintre numeroasele extra-uri, aş aminti doar suportul metalic pentru CD-uri, mănunchiul sănătos de cabluri, adaptorul SCART şi cele opt discuri care, printre altele, conţin variantele full ale jocurilor **Chaser**, **Spellforce** şi **Arx Fatalis**.




**Punctaj** 81%
***SPARKLE 6800 GT***

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Sparkle |
| DISTRIBUITOR | - |
| PREŢ | CCA. 300 euro |

***PRO & CONTRA***

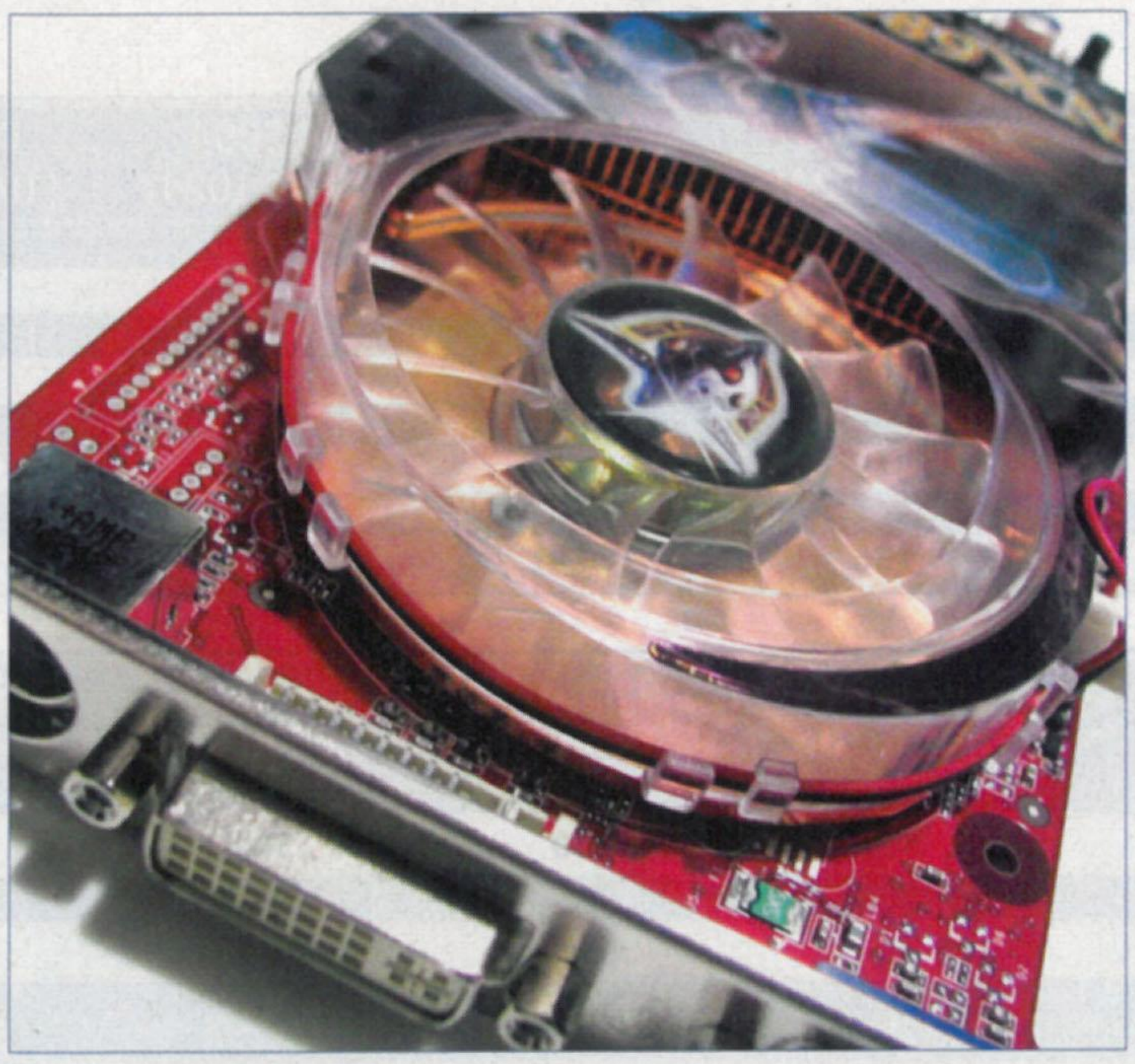
- \+ extra-uri spectaculoase
- − performanţe medii
- − cam zgomotoasă

***CONCLUZIE:***
O placă deosebită, nu neapărat datorită performanţelor, ci datorită grijii pentru detalii de care dă dovadă firma producătoare. Adaptorul SCART poate fi deosebit de util pentru posesorii modelelor de televizor mai vechi, care vor să le conecteze la calculator.

## MSI 6800 GT - campionul garniturii



MSI păstrează în continuare titlul de recorder al extra-urilor incluse în pachet. Ei au introdus în cutia uneia dintre cele mai bune plăci ale lor, nu mai puţin de 15 CD-uri. Fiecare conţine bunătăţi pământeşti dintre cele mai alese. În afară de versiunile relativ proaspete ale unor programe de renume, producătorii au inclus şi variantele full ale jocurilor **Prince of Persia: The Sands of Time** şi **XIII**. În categoria sa, se face remarcată şi prin performanţe, obţinând cele mai bune rezultate în majoritatea testelor sintetice. Şi MSI a modificat arhitectura de referinţă, mărind atât ventilatorul, cât şi partea de răcire pasivă. Astfel a crescut din păcate şi nivelul de zgomot, fără a deveni însă deranjant. Chiar dacă deducem preţul programelor incluse în pachet, preţul plăcii în sine este mult prea mare faţă de performanţele oferite.



**Punctaj** 83%
***MSI 6800 GT***

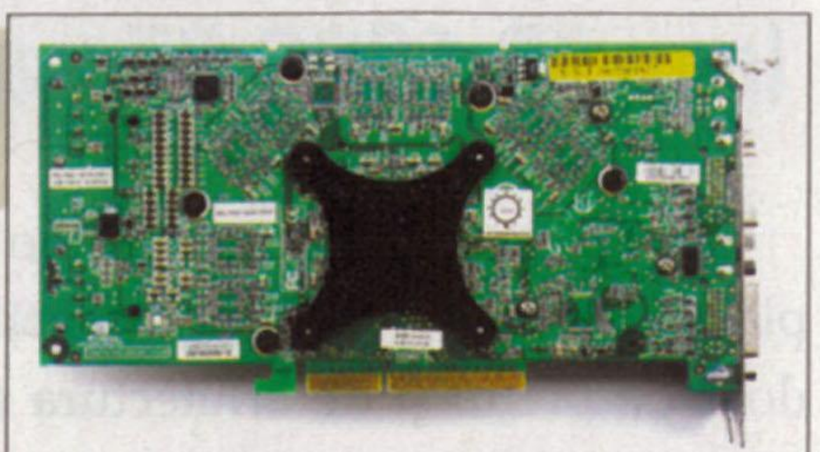
| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | MSI |
| DISTRIBUITOR | Flamingo |
| PREŢ | CCA. 23 mil. lei |

***PRO & CONTRA***

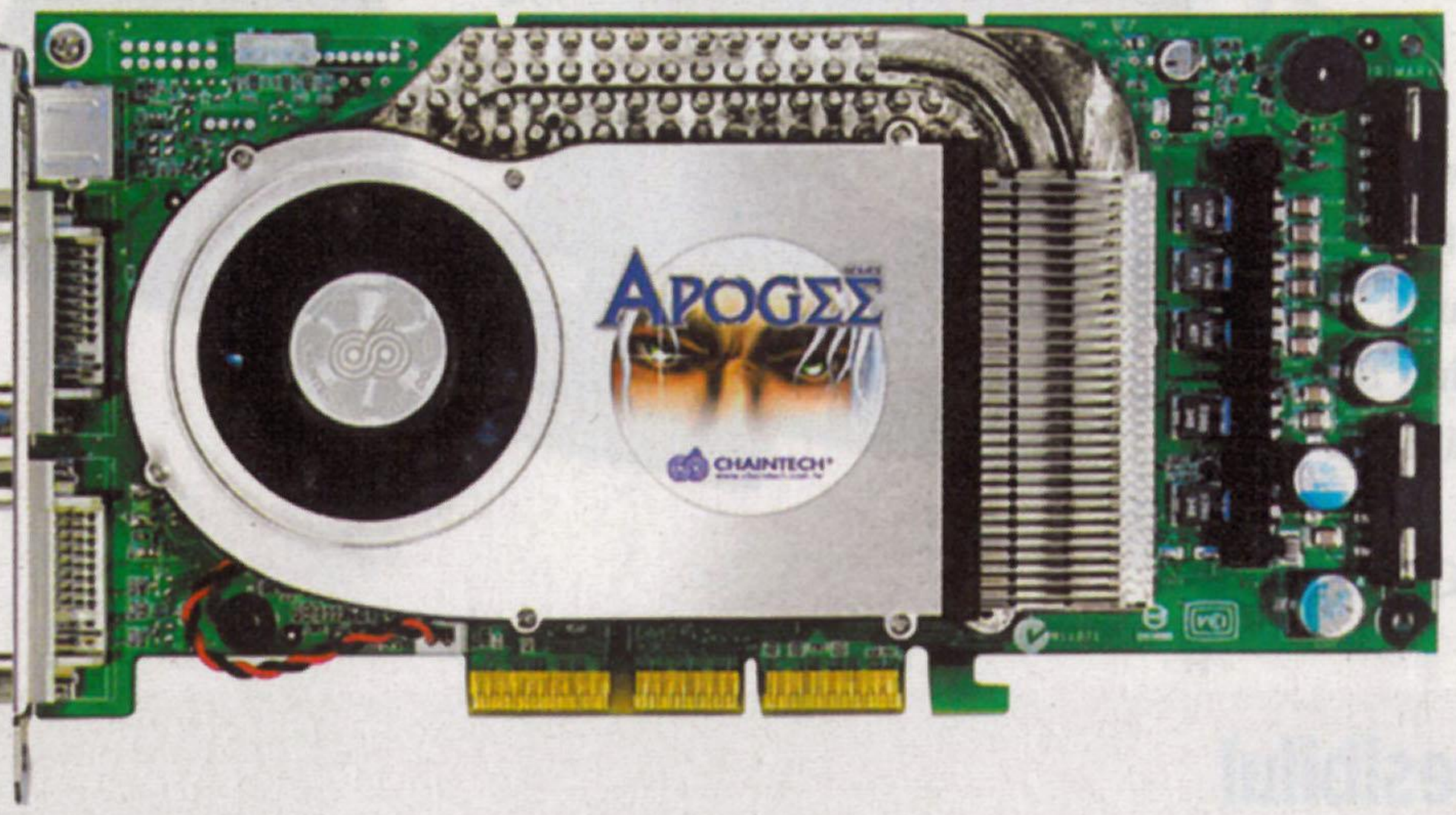
- \+ cele mai multe şi mai bune extra-uri
- \+ performanţe bune
- − mult prea scumpă
- − uşor zgomotoasă

***CONCLUZIE:***
Una dintre cele mai bune plăci din punct de vedere al calităţii şi construcţiei. Cei care sunt deranjaţi de nivelul de zgomot sporit îl pot diminua reducând viteza acestuia, existând posibilitatea reglării turaţiei ventilatorului întocmai de pe placă.

## Chaintech 6800 Ultra - fullextra



Călcând sub şenile toate aşteptările, Chaintech n-a investit nici un bănuţ pentru realizarea unei arhitecturi diferite de cea de referinţă. Ba mai mult, n-au schimbat nici măcar un abţibild pe placă, aceasta având 100% design-ul original propus de nVidia. Dezavantajul obligatoriu al acestei alegeri este ocuparea încă din start a două slot-uri (AGP-ul şi PCI-ul situate dedesubt). În plus, placa este şi destul de zgomotoasă. Nici pachetul nu se distinge, la prima vedere lăsând impresia unui conţinut obişnuit: cabluri S-Video şi RCA, două adaptoare CRT / DVI şi o paletă largă de utilitare. Ca joc original oferit cadou, se distinge de concurenţi, Chaintech optând pentru **Commandos 3**. În plus, deşi nu are prea multă legătură cu placa, pachetul conţine şi o minge de pluş. Cel mai rapid concurent al testului, dar aproape şi cel mai scump.



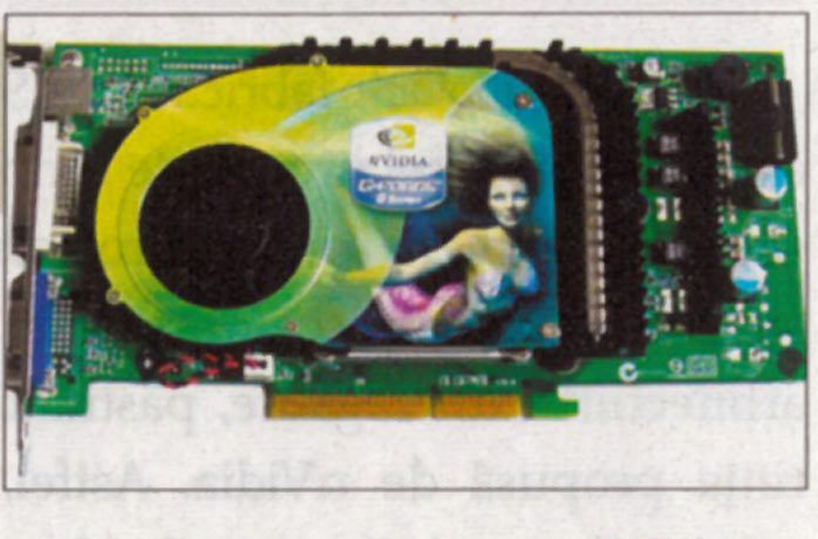
**Punctaj 85%**
*CHAINTECH 6800 ULTRA*

PRODUCĂTOR Chaintech
DISTRIBUITOR -
PREŢ CCA. 700 euro

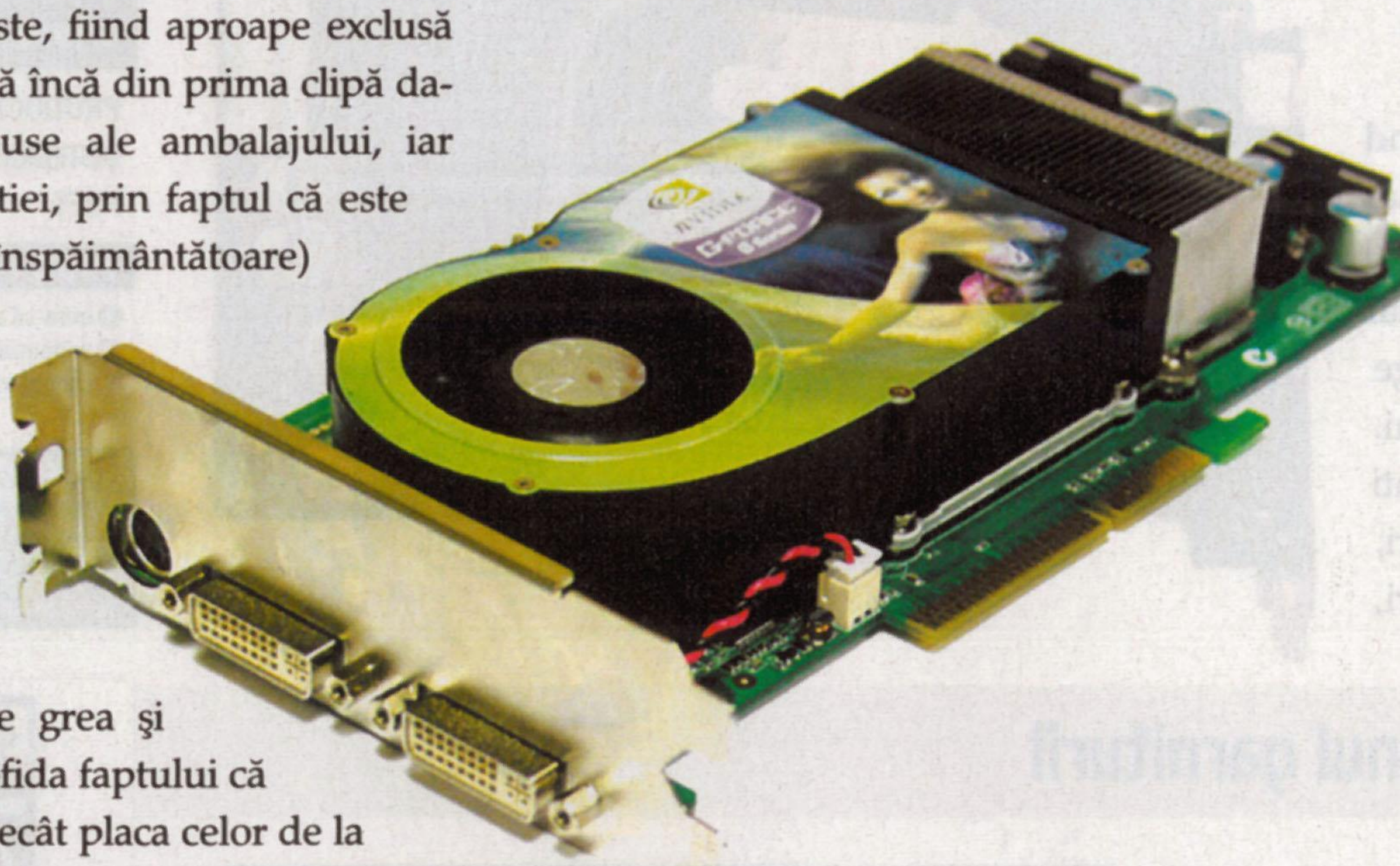
*PRO & CONTRA*
- (+) cea mai rapidă
- (+) extra-uri interesante
- (−) foarte scumpă
- (−) zgomotoasă

*CONCLUZIE:*
Cea mai rapidă placă care, lăsând la o parte performanţele, este deosebit de modestă. Design-ul standard nu prezintă nici o surpriză, iar garnitura este una comună. Câştigătorul incontestabil pentru cei interesaţi doar de performanţe.

## Xpert Vision 6800 Ultra - un ultra mediocru



Ultima placă este reprezentanta firmei Xpert Vision în domeniul plăcilor video high-end. Aceasta a sosit cu întârziere la teste, fiind aproape exclusă din competiţie. Se remarcă încă din prima clipă datorită dimensiunilor reduse ale ambalajului, iar apoi, după desfacerea cutiei, prin faptul că este copia perfectă (aproape înspăimântătoare) a modelului prezentat de nVidia. Cu alte cuvinte: mare, grea şi zgomotoasă. Deşi nivelul de decibeli emişi de sistemul de răcire poate fi redus folosind software-ul alăturat, placa rămâne grea şi ocupă două slot-uri. În pofida faptului că are mai puţine extra-uri decât placa celor de la Chaintech şi este mult mai lentă, totuşi are preţul mult mai ridicat.



**Punctaj 81%**
*XPERT VISION 6800 ULTRA*

PRODUCĂTOR Xpert Vision
DISTRIBUITOR -
PREŢ CCA. 730 euro

*PRO & CONTRA*
- (−) cea mai scumpă
- (−) foarte zgomotoasă
- (−) extra-uri puţine

*CONCLUZIE:*
O placă ce este doar prin denumire Ultra; s-ar potrivi mai degrabă în categoria GT. Nu are nici o trăsătură care s-o facă mai atractivă decât restul concurentelor, totuşi este mult mai scumpă. Xpert Vision 6800 Ultra este doar la un pas de a fi cel mai slab membru al testului.

| | 3DMark 05 (1024x768) | 3DMark 05 (1280x1024) | UT 2004 (1024x768) | UT 2004 (1280x1024) | Doom 3 (1024x768) | Doom 3 (1280x1024) | CS: Source (1024x768) | CS: Source (1280x1024) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Asus | 3902 | 3196 | 120,39 | 124,17 | 65,7 | 60,4 | 62,79 | 41,98 |
| Leadtek | 4516 | 3854 | 120,44 | 124,4 | 66,3 | 64,1 | 59,26 | 50,79 |
| Gainward | 4502 | 3767 | 120,43 | 124,5 | 66,4 | 63,2 | 59,34 | 50,62 |
| Inno 3D | 4562 | 3794 | 120,76 | 124,65 | 66,5 | 63,4 | 59,19 | 50,53 |
| Sparkle | 4442 | 3696 | 121,12 | 123,04 | 65,9 | 63,5 | 61,54 | 49,82 |
| MSI | 4542 | 3815 | 120,51 | 124,41 | 66,4 | 63 | 59,41 | 50,34 |
| Chaintech | 5098 | 4322 | 120,65 | 124,62 | 66,5 | 65,6 | 59,38 | 58,96 |
| Xpert Vision | 4987 | 4196 | 120,81 | 125,29 | 69,2 | 57,84 | 60,11 | 57,12 |

| | Asus 6800 | Leadtek 6800 GT | Gainward 6800 GT | Inno 3D 6800 GT | Sparkle 6800 GT | MSI 6800 GT | Chaintech 6800 Ultra | Xpert Vision 6800 Ultra |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Frecvenţa GPU-ului (MHz) | 350 | 350 | 350 | 350 | 350 | 350 | 400 | 400 |
| Frecvenţa memoriei (MHz) | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 | 550 | 550 |
| Mărimea memoriei (MB) | 256 | 256 | 256 | 256 | 256 | 256 | 256 | 256 |
| VIVO | Nu | Nu | Nu | Da | Nu | Da | Nu | Da |
| Extra cel mai important | GameFace Live | Jocuri originale | Perfect pt. tuning | Cea mai ieftină din categ. sa | Adaptor SCART | 15 CD-uri | Joc Original | nimic |

*Ştirile Televiziunii Transilvania*



*Priveşti ce trăieşti.*

Televiziunea Transilvania Oradea, str. Traian Moşoiu 10, tel. 0259.45.55.16



PARCĂ-S SPIDERMAN: eh, decât să mă ridic, mai bine rămân aşa până la fluierul final!



ŞI SPUNE-AŞA, CIUCANE, nu vrei să dai berile ălea după meci, aşa-i?

# ESPN NHL 2K5

Anul acesta, Take Two şi-a cântat, din păcate, cântecul de lebădă în ceea ce priveşte marca ESPN: adică NBA, NFL, NHL. **Dacă seria ESPN NHL a făcut mari progrese în timp, nu se poate spune că Visual Concepts şi Take Two nu începuseră să se culce puţintel pe lauri...**

La prima vedere, obişnuiţii versiunii 2004 a jocului s-ar putea întreba de ce şi-au cheltuit banii pe această nouă ediţie. Doar gameplay-ul nu s-a schimbat substanţial, tehnicile bine unse ale jocului nu au fost modificate. Dacă ceva merge bine, de ce să schimbi, nu-i aşa că asta aţi spune? Este foarte adevărat, dar cum nu suport să mă contraziceţi, voi practica stilul „când vorbesc cu tine, taci". În ceea ce priveşte schimbările, este clar că nu în acţiune trebuie căutate, chiar dacă se pot remarca vreo două chestioare simpatice la acest capitol. Unul ar fi includerea gesturilor agresive, pe care le foloseşti în situaţii extreme. Dacă trebuie să blochezi un adversar cu orice preţ, este suficient să recurgi la stick dreapta ca să-i administrezi o crosă între măseaua de minte şi cei doi dinţi din faţă rămaşi. Ah, sigur că nu este fair play, dar vă asigur că este foarte eficace. Între alte noutăţi, menţionez posibilitatea de a patina înapoi atunci când suntem în apărare, ceea ce adaugă un plus de realism jocului permiţând-ne să adoptăm o postură defensivă credibilă. În rest, se păstrează bazele jocului, această nouă parte a seriei având cu ce să seducă chiar şi cei mai exigenţi jucători, avizi de control total şi complex, atât în partea de acţiune cât şi în ceea ce priveşte tactica.

Dar ceea ce ne poate motiva cel mai tare sunt mulţimea modurilor de joc... Apropo, ia te uită, un mod nou: *Dream Team*! Ce-o fi şi cu echipa asta de vis? Este vorba despre vorba despre o selecţie a jucătorilor preferaţi ai producătorilor de la Visual Concepts sau a membrilor **ESPN** pe care-i vom înfrunta în acest mod. Partea tristă e că terminăm destul de repede „turul de onoare" pentru că alegerile nu sunt din cele mai



ZOLIKAM, LASĂ-MĂ pe mine că deja i-am vârât ăstuia o crosă sănătoasă între picioare!



BEY STELISTULE, BEY! Ştii cum se spune la Miercurea-Ciuc? Încă o crosă şi mă duc, bey! LOL, Iştenem!

**Punctaj**
**ESPN NHL 2K5**

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Visual Concepts |
| PUBLISHER | Take 2 |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | cca. 30 euro |
| VÂRSTĂ | peste 10 ani |

**PRO & CONTRA**

+ grafică reuşită
+ gameplay bogat
+ sunet ca la... hochei!
- puţine inovaţii

| | |
|---|---|
| Grafică | 86% |
| Sunet | 88% |
| Gameplay | 91% |
| Atmosferă | 89% |
| Multiplayer | -% |

**88%**

SISTEM VIDEO PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA ESPN NHL
NHL 2005

zguduitoare. Îl jucăm o dată, aşa, ca să întâlnim echipele alea de vis, după care îl putem uita. Dacă tot trecem peste el, atunci putem încerca modurile *Season* sau *Play Off*, care nu s-au modificat prea mult faţă de ediţia precedentă, la fel ca şi modurile *Skill* sau *Skybox*. Mult mai interesante se dovedesc modurile multiplayer, de la turneu la simplu meci şi modul *Battle*. Adevărata noutate o descoperim însă în modul *Franchise* care a fost refăcut de la A la Z. Trebuie să ne negociem contractele care sunt foarte detaliate şi viclene, să ne îngrijim de starea de sănătate a băieţilor sau să gândim diferite strategii de joc. În acelaşi timp, putem deplânge o gestiune a rănilor cam superficială (dacă pot spune aşa!), dat fiind că fracturile nu cer prea mult timp pentru a se însănătoşi. Eh, asta să fie cea mai mare problemă...

Un alt domeniu în care jocul nu a prea evoluat este tehnica. Nici la acest capitol, **2K5** nu a fost revăzut şi, chiar dacă titlul este excelent, o mică actualizare era totuşi binevenită. Este de apreciat însă numărul mare de cut scenes care punctează meciurile şi dau mai multă culoare jocului.

Atmosfera sonoră este foarte convingătoare, cu zgomote bine reproduse şi mulţimea care se manifestă de ţi se face pielea ca de găină. Vocile lui Gray Thorn şi Bill Clement sună foarte bine.

Visual Concepts ne oferă o ediţie 2005 excelentă din seria **ESPN**, care vine cu câteva noutăţi apreciabile ce îmbogăţesc gameplay-ul jocului. Aproape ireproşabil din punctul de vedere al realizării, **ESPN NHL 2K5** este una dintre cele mai bune alegeri în termeni de hochei pe console. **2K5** este un joc bine echilibrat, foarte uşor de controlat şi, dacă aţi jucat episoadele precedente, vă veţi simţi repede în largul vostru. Are un gameplay care se vrea accesibil, dar care tinde către realism. Noutăţile cu care ni se prezintă sunt binevenite atât pentru puritanii seriei, cât şi pentru jucătorii ocazionali, ce vor descoperi o mulţime de moduri arcade în care să se defuleze.

JOHNNY AMNEZIC
cipri@pcgames.ro




CE ŞCOALĂ DE HOCHEI AI MĂ? Vezi că nu eşti acasă unde te pune nevasta la măturat!









# ESPN NBA 2K5

Yeaaah! În sfârşit, aţi putea spune! A trebuit să aşteptăm atât amar de vreme ca să vedem concurentul direct al lui NBA Live 2005 al EA Sports... Nu vom jubila prea mult pentru că, începând din anul acesta, exclusivitatea licenţei ESPN a fost cumpărată de EA. **Să ne bucurăm cât mai putem de seria celor de la Visual Concepts şi să vedem ce distracţie ne pregăteşte ultimul episod sub acest nume.**

Mai mult decât precursorii săi, **ESPN NBA 2K5** este jocul de baschet care caută realismul. Departe de mişcările nebune din **NBA Street**, jocul retranscrie cu o fidelitate de scrib ambianţa fierbinte a podelelor NBA şi complexitatea acestui sport, graţie unui sistem de joc foarte bogat. Mai puţin „prietenos cu începătorii", jocul este totuşi accesibil celor interesaţi de un minimum minimorum în domeniul baschetului, în timp ce pasionaţii vor găsi o pleiadă de moduri de joc. Pe lângă un meci demonstrativ clasic, te poţi antrena în sală, poţi juca pe teren (1 contra 1, pe jumătate de teren sau pe tot terenul) şi bineînţeles poţi participa la un întreg sezon. Modul *Association* ne permite să conducem o echipă în loc să jucăm direct un meci. Numeroase opţiuni tactice ne dau ocazia să ne credem un Phil Jackson care-şi conduce echipa la victorie, fără să ne stăpânească anumite idei paranoice ca pe câteva „personalităţi" din lumea sportului românesc. M-a surprins plăcut întoarcerea modului *24/7* (genial!), care constă în a incarna un jucător necunoscut şi escalada culmile gloriei înfruntând cei mai buni baschetbalişti ai ţării în 1 vs. 1. Foarte consistent, acest mod oferă o profunzime a jocului, cu numeroase obiecte pe care trebuie să le dobândeşti şi posibilitatea de a-ţi crea atletul din cap până-n bascheţi!



*MĂ LAŞI SĂ TE* mângâi puţin pe claia asta aşa de stilată?

Sistemul de joc se apropie foarte mult de cel de anul trecut, apărând chiar mai bine echilibrat, în special la nivelul apărării. Isomotion, sistemul de driblinguri (prin care te debarasezi de omul care te-a luat în primire) este prezent şi acum, dar va funcţiona mai rar şi calitatea apărării te va obliga să freci serios mingea aia până să dai coş. Apărătorii au posibilitate să provoace treceri în forţă pentru a-i calma pe jucătorii mai nărădăioşi, în timp ce un nou




*STAI BĂ MEXICANU' PUŢIN* că aşa mă freacă suspensoru' ăsta nou de nu mai pot!




*GRUPUL BASCHETABLIŞTILOR* frustraţi de frizer salută jucătorii ESPN NBA 2K5!

sistem de prize în doi va putea duce la pierderi de mingi, intercepţii sau „one-on-one". Acesta din urmă necesită o butonare în draci a butonului „pătrat", până într-acolo încât să-l scoţi de la locul lui! E ceva să vezi jucători de 1,80 m furând mingea unor monştri de 2,15 m sub pretextul că ar fi trebuit să apăsăm mai repede pe butonul potrivit. Eh, nimic dramatic în toate astea! **ESPN NBA 2K5** este foarte convingător şi la nivelul jocului cu spatele la panou. Ca întotdeauna, coloşii precum Wallace, O'Neal & Co. îşi vor putea fenta apărătorul direct ca să ajungă la coş, prin numerose mişcări. Sky Hooks, fentele de tragere, driblingurile de pătrundere sunt o adevărată plăcere. Tot la capitolul bulinuţe roşii, amintesc că jucătorii nu se mai opresc din alergare ca să recepţioneze pasele, fapt care aduce fluiditatea care lipsea contra-atacurilor din ediţia precedentă. De notat că salturile sunt facilitate prin apariţia unei cruciuliţe pe podea, care indică locul în care mingea va cădea, dacă coşul nu a fost nimerit. Este foarte practic, mai ales pentru a ne bloca adversarul, ca să luăm o poziţie mai bună de aruncare şi pentru a capta astfel mai bine sfera orange. Ergonomia globală a jocului se dovedeşte una foarte bună, cu tactici pe care le iniţiezi uşor graţie crucii direcţionale, o tonă de sliders şi un sistem de aruncare subtil care-ţi cere o anumită dexteritate.

Tehnic vorbind, jocul nu marchează o revoluţie flagrantă în raport cu ediţia din 2004. Animaţiile nu te lasă gură-cască, îndeosebi la nivelul dunks (care nu sunt numeroase). Driblingurile autorizate de isomotion sunt însă foarte realiste şi pot da naştere unor cross over foarte simpatice. În privinţa sonorului, ce să spui: comentatorii americani îşi cunosc bine meseria... chiar dacă textele lor devin repede plictisitoare. Preţul foarte bun al jocului (cca. 30 de euro) ne face să-i uităm chiar şi micile greşeli.

**ESPN NBA 2K5** are toate calităţile necesare pentru a se impune ca cel mai bine realizat episod al seriei în termeni de simulare. Noutăţile pe care le prezintă gameplay-ul sunt binevenite şi aduc multe plusuri realismului, iar echilibrul între atac şi apărare este suficient de bun pentru a ne obliga la un minim de plasament înainte de a realiza punctele.

JOHNNY AMNEZIC
cipri@pcgames.ro




*ASTA-I BUNĂ!* Antrenorul mi-a zis că băgăm un baschet, da terenu' parcă-i de rugby!




*VASILE ŢINE OM-LA-OMU'!* Ioane, vezi că namila aia te face platfuş cu freză cu tot

## Punctaj
### ESPN NBA 2K5

| | |
|---|---|
| PRODUCĂTOR | Visual Concepts |
| PUBLISHER | Take 2 |
| OFERTANT | Best Distribution |
| PREŢ | cca. 30 euro |
| VÂRSTĂ | peste 10 ani |

**PRO & CONTRA**

- + cota de realism
- + gameplay mult îmbogăţit
- + echilibru atac / apărare
- − AI-ul trişează

| | |
|---|---|
| Grafică | 89% |
| Sunet | 84% |
| Gameplay | 91% |
| Atmosferă | 90% |
| Multiplayer | -% |

**89%**

SISTEM VIDEO: PAL

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA ESPN NBA
NBA LIVE 2005

# CD-ROM
55 aprilie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers



## CD 1

### DEMOS

Freedom Force vs. The 3rd Reich
Freeware
SWAT 4
World Soccer Winning Eleven 8

### DRIVERS

Ati Catalyst v.4.12 win9x/ME
Ati Catalyst v.52 win2000/XP
nVidia Forceware v.66.93 win2000/XP
nVidia Forceware v.66.94 win9x/ME

### PATCHES

Demon Stone
Knights of the Old Republic II

### TOOLS

ACDSee v.7
Ad-Aware Personal v.1.05
Avant Browser v.10.0.131
Bit Defender v.7.2
Codecs all in one
CPU Z v.1.27
Firefox v.1.01
GetRight v.5.2c
Safe XP
Tweak XP Pro v.4

## CD 2

### DEMOS

Empire Earth II
Psychotoxic
Rev7

### SPECIALS

CS Map Stalker
Far Cry Map Pack
Half-Life 2 Goodies
Panzers Map Pack 2

### VIDEOS

F.E.A.R.
Kingdom of Ascalon
Rainbow Six
Silent Hunter III

## SWAT 4 — CD+DVD



SWAT 4 face un pas în față în ceea ce privește tehnologia industriei de gaming, introducând, pentru prima dată în serie un engine bazat pe Unreal Engine 2. Evident, asta înseamnă o gramadă de lucruri, printre care o fizică impecabilă și un mediu înconjurător realist. Fiind un tactical shooter, aceste elemente primează, iar producătorii se laudă și cu un AI pe măsură.

**CERINȚE SISTEM**
**Necesar:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM
**Suport 3D :** Da

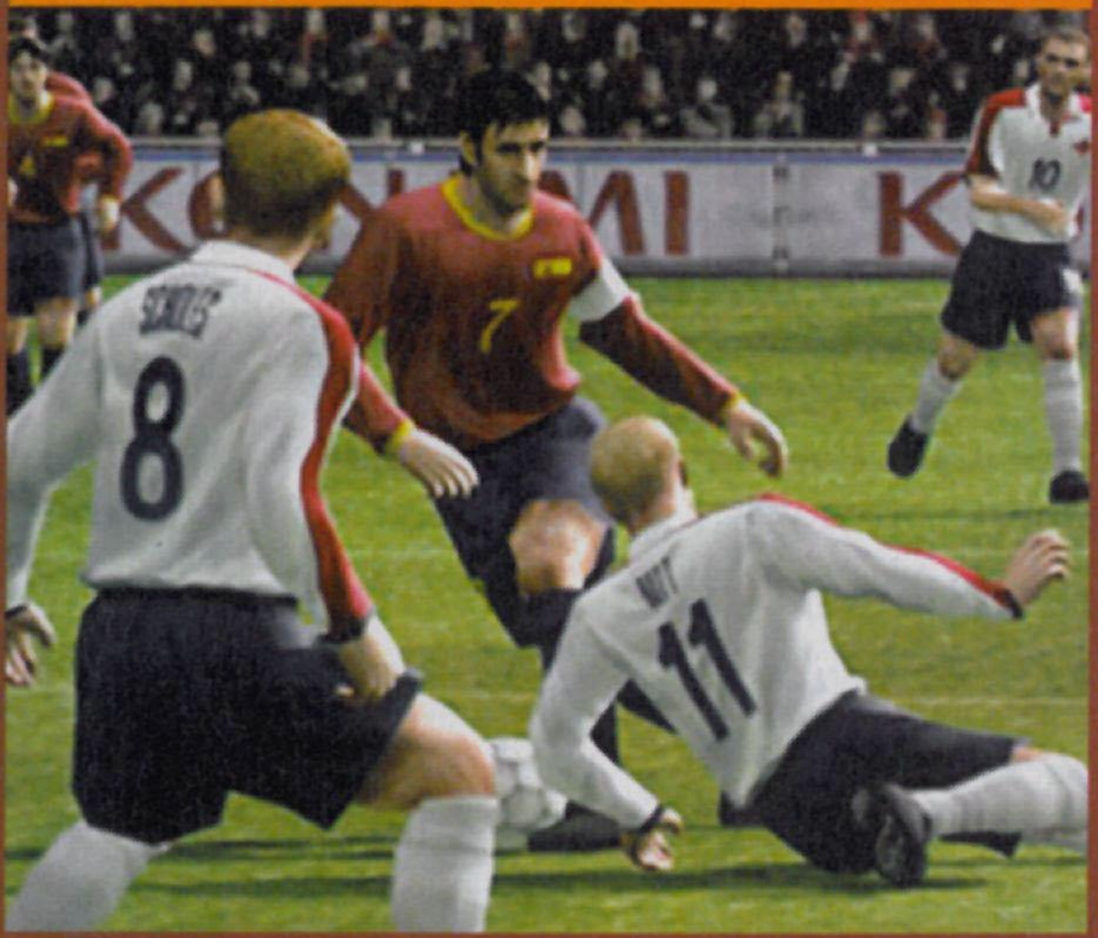
## Empire Earth II — CD+DVD



După ce **Empire Earth** a fost, în 2001, unul dintre cele mai bune jocuri de strategie, Mad Doc Software încearcă să dea din nou lovitura printe fanii strategiilor real-time cu un sequel. În parte, ideea jocului este aceeași, și anume preluarea și dezvoltarea unei civilizații, de la stadiile incipiente ale epocii de piatră, până la era avioanelor cu reacție, a tancurilor stealth și a fântânilor cu bere.

**CERINȚE SISTEM**
**Necesar:** CPU 1.2 GHz, 256 MB RAM
**Suport 3D :** Da

## Winning Eleven 8 — CD+DVD

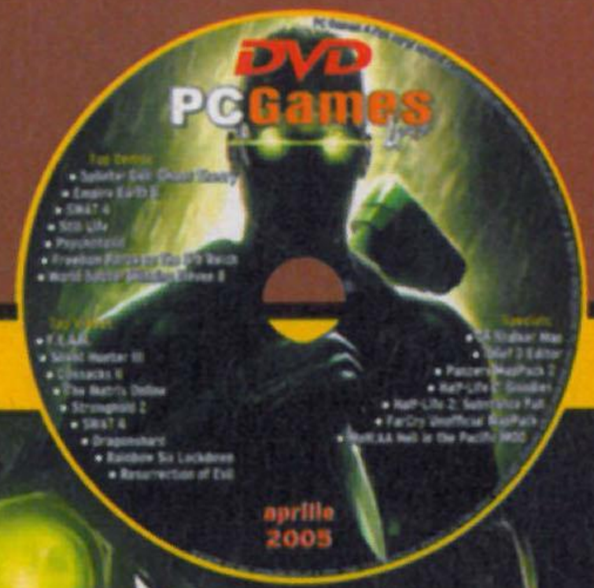


Această serie nu a reușit niciodată să beneficieze de licențe oficiale sau de prezentările superbe cu care alte jocuri de profil ne-au obișnuit, iar din această cauză, singura șansă a producătorilor a fost să marseze pe forța brută a gameplay-ului realist. Lansat simultan pe mai multe platforme, printre care și PC-ul nostru de toate zilele, **Winning Eleven 8** este, cu siguranță cel mai bun produs de gen al celor de la Konami, datorită unor îmbunătățiri capitale.

**CERINȚE SISTEM**
**Necesar:** CPU 1 GHz, 256 MB RAM
**Suport 3D :** Da

# DVD-ROM 55 aprilie/2005

Demos | Videos | Patches | Tools & Drivers




## SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Celor cărora jocurile axate mai mult pe stealth le-au provocat mereu o senzație de împlinire, au acum ocazia să se delecteze cu un nou produs marca Ubisoft. Așteptat cu sufletul la gură de cei mai mulți dintre noi, **Splinter Cell: Chaos Theory** îmbină foarte bine elementele clasice de stealth, cu cele de action. Sam Fisher se întoarce, deci, cu o serie nouă de gadget-uri, gata să ducă la bun sfârșit cele mai dificile misiuni cu care a dat piept până acum.

**CERINȚE SISTEM**
**Necesar:** 1,7 GHz, 512 RAM
**Suport 3D :** Da




## DEMOS

- Empire Earth II
- Freedom Force vs. The 3rd Reich
- Great Battles of WW2 Stalingrad
- Legacy
- Pro Rugby Manager 2
- Psychotoxic
- Rev7
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Star Wolves
- Still Life
- SWAT 4
- Will of Steel
- Winning Eleven 8

## DRIVERS

- Ati Catalyst 4.12 win9x/ME
- Ati Catalyst 5.2 win2k/XP
- nVidia Forceware 66.93 win2k/XP
- nVidia Forceware 66.94 win9x/ME

## PATCHES

- Starcraft Broodwar v.1.12
- Demon Stone
- Fallout Tactics v.1.27
- Knights of the Old Republic
- Warcraft III v.1.18

## SPECIALS

- CS Map STALKER
- Far Cry
- Half-Life 2 Substance
- Half-Life 2 goodies
- MoH:AA - Hell in the Pacific
- Panzers Map Pack 2
- Thief 3 Editor

## TOOLS

- Advanced DVD Player v.1.19
- Avast Home Edition v.4.6
- Bit Defender v.7.2
- Firefox v.1.01
- Norton AV Update
- What's Running v.2.0

## VIDEOS

- Atriarch Gameplay Movie
- Cossacks II
- Dominations
- Dragonshard
- F.E.A.R.
- Football Sniper
- Hollow Deainbuilding
- Kingdom of Ascalon
- The Matrix Online Zion Trailer 1
- The Matrix Online Zion Trailer 2
- The Matrix Online Zion Trailer 3
- Rainbow Six Lockdown
- S.T.A.L.K.E.R.
- Ressurection of Evil Thunder
- Silent Hunter III Navigation Tutorial
- Stronghold 2 Gong Farming
- Stronghold 2 Jousting Religion
- SWAT 4
- Wolfschanze Physics

## GREAT BATTLES OF WW2: STALINGRAD — DVD

Pentru îndrăgostiții de strategie hardcore, în luna aceasta avem la dispoziție un joculeț ce ne pune în fața faptului împlinit: faimoasa confruntare de la Stalingrad, pe care trebuie să o ducem la bun sfârșit de partea cui credem noi de cuviință. Fie luăm frâiele armatelor naziste, însetate de teritorii și de putere, fie ne apărăm cu dârzenie țara (ce-i drept, nu a noastră) de partea rușilor și a sticlelor lor cu vodkă.

**CERINȚE SISTEM**
**Necesar:** CPU 1.4 GHz, 256 MB RAM
**Suport 3D :** Da



# Înapoi pe redutele ludice

Lupta nu s-a terminat. Ba din contră! Perioada imediat următoare va fi zguduită de contra-ofensiva celor de la Ubisoft, cu ale lor **Brothers in Arms, Splinter Cell: Chaos Theory** şi mioriticul **Silent Hunter III**. Primul dintre ele se va infiltra cât de curând prin redacţia noastră şi, după toate aparenţele, ne aşteptăm să ne facă o figură frumoasă, tacticoasă şi militărească la sânge. Cel puţin versiunea de Xbox a lui **Brothers in Arms: Road to Hill 30** a avut deja parte de o primire triumfală din partea presei online, marile site-uri înghesuindu-se şi călcându-se în picioare mai ceva ca răcanii de pe plaja Omaha, pentru a-l premia cu medalii, coroniţe şi scoruri dintre cele mai distinse. Era de aşteptat, având în vedere că Gearbox au favorizat o interfaţă şi un control "tactic" simplist, tipic consolelor şi similar celui din **Star Wars: Republic Commando**. Dar rămâne acum de văzut (şi de pipăit) în ce măsură jocul va reuşi aceeaşi performanţă şi pe PC-urile noastre bătrâneşti. To WSAD or not to WSAD? That is the question!

PITICOT CU FRIŞCĂ
serban@pcgames.ro

**PCGames mai/2005**




NINTENDO DS
FII ATOTPUTERNIC!
Joacă-te cum nu te-ai mai jucat până acum, cu Touch Screen-ul noului Nintendo DS. Tehnologia Dual Screen și microfonul integrat înseamnă mai multă distracție. Mai mult decât atât, bucură-te atât de funcțiile suplimentare precum Picto-Chat pentru a trimite mesaje folosind ultima tehnologie wireless cât și de versiunea demo a jocului < Metroid Prime :First Hunt >. Treci la joacă!
WWW.NINTENDO.DE
TOUCH ME!
TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2005 NINTENDO.
12+
www.pegi.info
TNT GAMES
Distribuit în România de TNT Games SRL
Tel: 021/3240980, info@tntgames.ro
www.tntgames.ro
Nintendo DS este compatibil și cu jocurile pentru GameBoy Advance și GameBoy Advance SP






BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140

Total performance as a combination of reliability and brilliant image.

- DLP™ Projection System
- Native XGA (1024 x 768) Resolution
- 3000 ANSI Lumens
- 2000:1 Contrast Ratio
- Micro Dust Filters
- T-flow Cooling System
- 8 sets of Preset Mode
- Versatile Connectivity
- 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
- HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)

BenQ.com

BenQ
Enjoyment Matters

# Darer SRL - Your best IT partner

**Tel.: 0259-342431, 342577; E-mail: darer@darer.ro; sales@darer.ro**

**Oradea**: B-dul Decebal, C24-26, Tel/Fax: 0259-413119, mail: darer.oradea@darer.ro
**Arad**: Ghiba Birta, nr. 2, Tel/Fax: 0257-214400, mail: darer.arad@darer.ro
**Timişoara**: Str. Brediceanu, nr. 8, Tel/fax: 0256-498501, mail: darer.timisoara@darer.ro